TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 119 - 450 Ptas. - 2,70 € - Portugal: 530$ Cont.

GRAN TURISMO 3
- La mejor review
- Guía de juego

La aventura definitiva llega a Dreamcast y... ¡¡PS2!!

SHENMUE II

►ESPECIAL TRUCOS
Onimusha, Crazy Tazi 2, Sonic Adventure 2, NBA Street, Mat Hoffman, Mario Advance, Final Fantasy IX... ¡y muchos más!

FINAL FANTASY
¡Te invitamos a ver la película sin moverte de tu casa!

30 JUEGOS NUEVOS

PS2
MONKEY ISLAND 2
7 BLADES
GRAN TURISMO 3
ATV OFF ROAD
TOKIO EXTREME
RE CODE: VERONICA
SOUL REAVER 2
VICTORIUS BOXERS
EXTREME G 3
PROJECT EDEN
TIME CRISIS 2

PSONE
POLICE CHASES
MAT HOFFMAN
SPIDERMAN 2
X-MEN
TINTIN
BREATH OF FIRE IV

N64
PAPER MARIO
MARIO PARTY 3
KIRBY 64
POKéMON SNAP 2

XBOX
JET SET RADIO

DREAMCAST
OUTTRIGGER
SPIDERMAN
UNREAL T.

GB ADVANCE
READY TO RUMBLE

GAME BOY
SPIDERMAN
LA MOMIA 2
ZELDA (AGES Y SEASON)

HOBBY PRESS
8 424094 810017 00119

IKER CASILLAS, LA NUEVA ESTRELLA DE FIFA 2002


NO RECOMENDADO
PARA MENORES DE
aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
+16
The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
SQUARESOFT
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

Editorial

EL SOL, EL MAR... Y POR SUPUESTO GT3

¡Ufffff! Perdonadnos este suspiro pero aquí nos estamos muriendo de calor. La verdad es que tenemos pasión por nuestro trabajo y nos encanta saber que vais a degustar cada página que os hemos preparado este mes mientras disfrutáis del sol tumbaditos en la playa, pero ¡es que no os podéis imaginar el calor que hace en la redacción! Lo que pasa es que cada cual intenta montarse sus vacaciones como puede, y nosotros aprovechamos cuando el "dire" se da la vuelta para echarnos unas partidillas a ese gran juego que es Gran Turismo 3. Elegimos el coche, nos imaginamos que vamos en un "coupe" sintiendo el fresquito en la cara y ¡a tirar millas virtuales! Los que ya os hayáis hecho con el juego sabéis a lo que nos referimos, y los que todavía no lo tengáis, pues no sabéis lo que os estáis perdiendo. Sony ha logrado crear el simulador de conducción más sensacional y realista de la historia de las consolas, y es lo único que nos hace más llevaderas estas calurosas "vacaciones" en la redacción. ¿Hemos dicho lo único? Bueno, pues no es verdad (por favor, que no lea esto Manuel del Campo). Lo cierto es que alguno prefiere las soleadas playas de Monkey Island, la nueva aventura gráfica de LucasArts, y se pone un ventilador en la sala donde tomamos las pantallas de los juegos y le pasa lo mismo que con el descapotable de antes: deja volar su imaginación. Y no penséis que ahí queda la cosa, no. El entrañable Virtua Tennis sigue acompañándonos en nuestros quehaceres redactoriles. ¡Si la verdad es que nos quejamos de vicio! ¿Quién necesita el sol y las olas? El que no se consuela...

Sumario

Número 119

www.hobbyconsolas.es

REPORTAJES



Reportaje PS2

Silent Hill 2

Final Fantasy. La Fuerza Interior

NOVEDADES



PS2

DREAMCAST

PLAYSTATION

GAME BOY ADV.

GAME BOY

BIG IN JAPAN



PREESTRENO

GUÍAS



Y ADEMÁS...

Sega

LA QUINTA COLUMNA

Ya no hay marcha atrás. La decisión de Sega de cerrar todas sus oficinas en Europa es la señal definitiva del nuevo rumbo de la compañía japonesa.
A los que llevamos unos cuantos años en esto nos va resultar extraño tratar a Sega como a una desarrolladora de juegos más, después de que haya sido uno de los puntos de referencia del mundo de las consolas, primero codo a codo con Nintendo, y después en un sólido triunvirato con la llegada de Sony.
Más allá de analizar sus aciertos y sus errores, nadie puede poner en duda que su aportación a la evolución de los videojuegos ha sido vital: Master System, Game Gear, Mega Drive, Mega CD, MD 32X, Saturn y Dreamcast, y eso sin olvidar su exitoso departamento arcade. Todo esto durante más de 10 años, los más importantes en la corta pero intensa historia de esta forma de entretenimiento. Años en los que, además, nos ha dejado decenas de títulos legendarios, desde el inimitable Sonic hasta Virtua Fighter, y últimamente obras maestras como Virtua Tennis o Shenmue.
Claro que, lejos de pasar a un segundo plano, Sega lleva camino de convertirse en la absoluta protagonista de la próxima generación de consolas.
Centrada ya sólo en desarrollar los mejores juegos posibles para cualquier formato, su potencial no tiene comparación con cualquier otra compañía.
Electronic Arts lleva ya unos meses temiendo porque su supremacía en el terreno de los simuladores deportivos se vaya al garete con la irrupción de Sega Sports, y, hace bien poco, Namco y su flamante cuarta entrega de Tekken se quedaron temblando ante la espectacular demostración técnica de Virtua Fighter 4 para PlayStation 2.
Tal es la importancia del rol que va a adquirir Sega en los próximos meses que incluso puede llegar a convertirse en la artífice principal del triunfo de una consola de nueva generación sobre las demás, dependiendo de los lanzamientos que decida sacar para una u otra plataforma.
Y si no, al tiempo. Habrá que seguir sus pasos muy de cerca.

Manuel Del Campo

¡Ha llegado la hora de arrancar motores!
«GT 3» rompe moldes

Desde el 20 de Julio se encuentra a la venta en nuestro país el juego más esperado de los últimos tiempos. La fiebre que «Gran Turismo 3» está despertando en todo el mundo no sólo ha disparado las ventas de consolas y juegos, sino que ha sido la "culpable" de la campaña de marketing más potente desde el lanzamiento de PS2. De momento el juego se podrá adquirir sólo por 9.990 ptas, por 27.900 ptas, con el volante oficial desarrollado por Logitech, o en un pack junto a PS2.



La acogida en Japón fue impresionante. El barrio de Akihabara quedó colapsado por los miles de jugones que esperaban su «GT3».



El juego se puso a la venta en USA una semana antes que aquí, y rápidamente quedó agotado, incluso en pack con el volante.

Los números cantan:

En su primer mes a la venta en Japón, «GT3» ha alcanzado la cifra de **1.024.929** unidades vendidas, y en tan sólo la última semana ha conseguido colocar **45.835** unidades, convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos de la historia en el país del sol naciente.

1.024.929

LA GENERACIÓN DEL "99"

«GT3 A Spec» ha entrado en el selecto club del "99". En la historia de Hobby Consolas, nuestra nota más alta ha estado reservada a los juegos que "tocaban techo" en sus respectivas consolas: «Sonic 3D» en MegaDrive, «Donkey Kong Country 3» en Super Nintendo, «Perfect Dark» en N64 y «GT2» en PlayStation. Sin embargo, hasta ahora no nos habíamos cruzado con una consola que con menos de un año desde su lanzamiento en nuestro país fuese capaz de mostrarnos tan alto nivel de calidad.

Así lo han recibido en todo el mundo

«Una compra absolutamente esencial para los amantes de las carreras y de los coches.» IGN

«La esencia de GT ha sido siempre llevar a vehículo y conductor al límite, y a este respecto, GT3 realmente ha conseguido depurar la experiencia.» EDGE

«El juego es impresionante desde el punto de vista visual. Cuando ves una repetición tienes que convencerte a ti mismo de que es un renderizado en tiempo real». GAMESPOT

«La experiencia de carreras definitiva» CONSOLEDOMAIN













No hacía falta llamar a la pitonisa Lola para saber que «Gran Turismo 3 A Spec» iba a ocupar las portadas de las revistas especializadas más prestigiosas del mundo. Está claro que, hable el idioma que hable, nadie ha podido resistirse a las virtudes del juego de Poliphony Digital.



Nintendo y Sony se pelean por el primer puesto del ránking de ventas

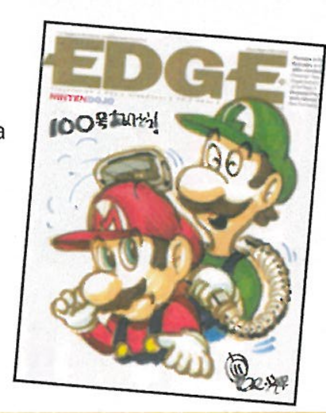
Yo vendo más que tú

Menuda polémica se ha montado en EE.UU. en las últimas semanas. Tras la salida de GBA en América, los chicos de Nintendo se apresuraron a anunciar que su nueva portátil se había convertido en la consola más vendida de la historia en América en la primera semana (unas 500.000 unidades). Pues bien, justo al día siguiente, los chicos de Sony América, muy ofendidos, emitieron un comunicado en el que aseguraban que vendieron 510.000 unidades de PlayStation 2 en los dos primeros días. Encima, resulta que en el Reino Unido sí que ha sido GBA la que ha batido el récord de ventas, con 81.000 unidades en la primera semana. Ya veis que la cosa está que arde...

Miyamoto está hecho un "peaso" de artista

Así será el nuevo "look" de Mario en Game Cube

Bueno, es evidente que cuando unos grafistas profesionales le den un buen "repaso" a este dibujo, Mario y Luigi lucirá mejor en Game Cube. Hasta entonces, nos tenemos que conformar con esta ilustración salida del puño del mismísimo Miyamoto, el creador de Mario, que le ha encargado la prestigiosa revista británica Edge para conmemorar sus 100 primeros números. En la imágen podéis comprobar cómo Luigi fastidia con el aspirador de Luigi´s Mansion a su hermano Mario. ¡Y a ver cuando los tenemos en "polígono y hueso"!



La polémica del mes:

¿Es GT3 el mejor juego de la historia?

Nuestros dos redactores, Roberto Ajenjo y David Martínez, discuten entre sí para ver si el juego de Poliphony Digital es el mejor juego de coches de la historia. Veámoslo:

a favor

Arte en movimiento

GT 3 es un juego sin fallos, con las únicas limitaciones de tener que jugar en el salón de casa y frente al televisor, porque si no, sería exactamente igual que conducir en realidad. No exagero, además de que el control de cada vehículo presenta todos los matices de un coche real, por no hablar de los efectos visuales, la desarrollada IA de los contrarios o su larguísima duración (más de 100 horas). Los coches no se abollan, pero ¿se le puede reprochar eso a un juego que está a años luz de los demás en el resto de sus aspectos?

David Martínez

en contra

No nos precipitemos

¿El mejor juego de coches? Sí. ¿El mejor juego de PlayStation 2 hasta el momento? Sí, vale, de acuerdo, pero tratar de elevarlo al primer puesto del ránking de toda la historia a es demasiado pretencioso. Porque, qué me digan a mí qué tiene GT3 que no hubiéramos visto ya en cualquiera de los anteriores en PlayStation, aparte de los gráficos. Juegos como Mario 64, Metal Gear, o cualquier Sonic son ejemplos de juegos que sí marcaron un antes y un después en la historia de los videojuegos, mientras que GT3 no ha hecho más que mejorar técnicamente algo ya mascado.

Roberto Ajenjo

Mola

• El póster de Tomb Raider.
Si haces un esfuerzo y pruebas a separarte un poco del poster verás que esa camiseta pertenece a una tal Angelina Jolie, alias Lara Croft. ¡Si es que siempre estáis pensando en lo mismo!

• Ese gran juego llamado Onimusha, y mi hermano sigue diciendo que es un "peo". Dios perdónale porque no sabe lo que dice.
¡Herejía! Si ya lo dicen las Escrituras: "Bienaventurados los usuarios de PS 2, porque ellos podrán jugar a Onimusha".

• Que Game Boy Advance haya salido ya.
Y si encima tienes dinero para comprártela junto a un par de juegos, eso debe ser ya la apoteosis total.

• Que me hayan tocado 2 Game Boy Advance en un concurso de Nintendo.
¡Argh! Unos tanto y otros tan poco... ¡a ver si te estiras y me regalas una, amigo, colega... esto... compañero del alma!

• Sonic Adventure 2, $%&@ una pasada, $&@%$, ya ha hecho que me vuelva a marear.
Rápido, coge una bolsa de papel, no vayamos a tener un disgusto. ¡No, la revista para eso no sirve, guarro!

• El número de azafatas que hay año tras año en el E3. Sin ellas, la feria no sería lo mismo.
¿Feria? ¿Pero eso de las chicas ligeritas de ropa no era para promocionar los productos de la tierra?

• La originalidad de los anuncios de Game Boy Advance, son muy graciosos.
Sí, el del paracaídas "se parte" de la risa, lo que pasa es que no se le ve bien porque está incrustado en el suelo.

• El mes que viene cumplís 10 tacos y estáis mejor que nunca.
Ay... uno se pone a recordar, y parece que fue el mes pasado cuando vimos salir GBA al mercado... ¡leche, si fue el mes pasado!

• Que las consolas vayan tomando el negocio del cine.
Y luego vendrán los cromos de los Phoskitos, y la tele, con sendas versiones para consola de "Cine de Barrio" (pianista hortera incluido) y "Tómbola".

• La mala sincronización entre el movimiento de las bocas y las voces en Onimusha.
Bastante tienen con mover los labios "en japonés" y que las voces suenen en inglés... ¿Serán ventrílocuos?

• Poder jugar a PSOne en la playa con la pantalla LCD.
Pues sí, sobre todo si esa socorrista tan espectacular te deja enchufar la consola junto a su sombrilla.

• La calidad de algunos artículos del foro de vuestra página web, los hay realmente sorprendentes.
Para sorprendente, aquel mensaje que escribió por equivocación algún "lumbreras" sobre las costumbres reproductivas de los erizos de mar...

LISTAS de los más vendidos *del 1 al 29 de Mayo*

España

1	Pokémon Oro	(GBC)
2	Pokémon Plata	(GBC)
3	Extermination	(PS2)
4	The Boucer	(PS2)
5	Super Mario Advance	(GBA)
6	Sonic Adventure 2.	(DC)
7	Castlevania: Circle of Moon	(GBA)
8	Alone in the Dark IV	(PS)
9	F-Zero	(GBA)
10	Onimusha	(PS2)

Datos proporcionados por Centro Mail.



POKEMON ORO. El fenómeno Pokémon sigue inamovible en el primer puesto.



EXTERMINATION. La terrorífica acción de este título arrasa en nuestro país.

clasificación de listas en España por consolas

PlayStation 2

1. Extermination
2. The Bouncer
3. Onimusha Warlords
4. Crazy Taxi
5. Formula One 2001

Nintendo

1. Banjo-Tooie
2. Excitebike 64
3. Zelda Majora's Mask
4. Perfect Dark
5. Mario Tennis

Dreamcast

1. Sonic Adventure 2
2. Alone in the Dark IV
3. The House of the Dead 2+pistola
4. Virua Tennis
5. Soul Calibur

Game Boy Color

1. Pokémon Oro
2. Pokémon Plata
3. Alone in the Dark
4. El Emperador y sus locuras
5. Super Mario Bros. DX

PlayStation

1. Alone in the Dark IV
2. Final Fantasy IX
3. ISS Pro Evolution 2
4. Gran Turismo 2
5. Colin McRae Rally 2

Game Boy Advance

1. Super Mario Advance
2. Castlevania: Circle of Moon
3. F-Zero
4. Rayman Advance
5. Konami Krazy Racers

U.S.A.

ZELDA: ORACLE OF SEASONS

1	Zelda: Oracle of Seasons	(GBC)
2	Zelda: Oracle of Ages	(GBC)
3	Mario Party 3	(N64)
4	Red Faction	(PS2)
5	Pokémon Stadium 2	(N64)
6	Pokémon Silver	(GBC)
7	Pokémon Gold	(GBC)
8	Crazy Taxi	(PS2)
9	Dark Cloud	(PS2)
10	ATV Off Road Fury	(PS2)

Gran Bretaña



ONIMUSHA

1	Onimusha	(PS2)
2	Super Mario	(GBA)
3	Tony Hawk's 2	(DC, GBA, PS)
4	Pokemon Gold	(GBC)
5	Red Faction	(PS2)
6	Digimon World	(PS)
7	Pokemon Silver	(GBC)
8	Alone In The Dark IV	(DC, GBC)
9	Theme Park World	(PS, PS2)
10	Formula One 2001	(PS, PS2)

Japón



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

1	Yugioh Duel Monsters 5	(GBA)
2	Gran Turismo 3 A-Spec	(PS2)
3	Breath of Fire	(GBA)
4	Ape Escape 2001	(PS2)
5	Ka	(PS2)
6	Shadow Hearts Aruze	(PS2)
7	Harvest Moon III	(PS2)
8	Star Ocean: Blue Sphere	(GB)
9	Birth of the Pirate Dream	(GB)
10	Tactics Ogre Gaiden	(GBA)

Ni fu ni fa

• Las opciones online que llevará PlayStation 2, una maravilla pero, ¿a qué precio?
Pues al que quieran ponerle los chicos de Sony. Mientras no nos obliguen a donarles todas nuestras pertenencias...

• Que no digáis nada sobre el juego de Dragon Ball.
Mejor dicho, no mola que no te leas a fondo la revista ¿o has adivinado tú solito que iba a salir?

• Que todo el mundo piense que eres rico por tener 15 años y una PlayStation 2.
Siempre puedes decirle al mayordomo que eche de tus tierras a esos gamberros. ¡Serán plebeyos!

• Los juegos que sorteáis con la Dreamcast. Ya podíais poner el Code: Veronica o el Alone in the Dark.
Ya lo dice el refrán, "a consola regalada, no le mires el..." ¿no era eso?

• The Bouncer, nunca había visto un juego tan borroso.
De vez en cuando convendría que pasases un paño húmedo por el televisor, ya verás que diferencia.

• Algunas críticas de personalidades a los juegos de Xbox.
El mismísimo Dinio está "confundío" después de ver la consola de Microsoft en el reportaje del mes pasado "ya tú sabeh, ¿no?"

• Que los japoneses las tengan más pequeñas según Bill Gates. Cuando vaya a Africa, a ver qué dice.
¿No te han dicho que el tamaño no es lo que importa? Habrá que preguntarle a las japonesas qué piensan del tema.

• El DVD para Game Cube de Panasonic, si no me lo dicen pensaba que era un microondas.
Ten cuidado, no sea que tu madre intente calentar la leche en la consola.

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

SUBEN

GRAN TURISMO 3, el juego de velocidad de Poliphony Digital ha superado todas nuestras expectativas.



BAJAN

HALF-LIFE, cuya cancelación para Dreamcast ha quedado, por desgracia, definitivamente confirmada.

ARMY MEN, con cada nueva entrega de la serie los muchachos de 3DO nos confirman la terrible falta de originalidad que sufren últimamente algunos géneros.

¿Y tú qué opinas?

En el número anterior os planteábamos la siguiente cuestión: ¿QUÉ GÉNERO CREÉIS QUE SERÁ EL REY EN LAS NUEVAS CONSOLAS? Y estas son algunas de vuestras opiniones sobre el tema:

• *Los géneros que más se van a beneficiar de la potencia de las consolas de nueva generación son las aventuras y el rol, porque la calidad de los gráficos y los argumentos hace mucho más espectaculares los juegos. (Mónica Zuñiga)*

• *A mí me gustaría que fuera el fútbol, porque siempre soñé con un juego totalmente realista y que además tuviera todas las caras y los rasgos físicos exactos de cada jugador. (Campazas)*

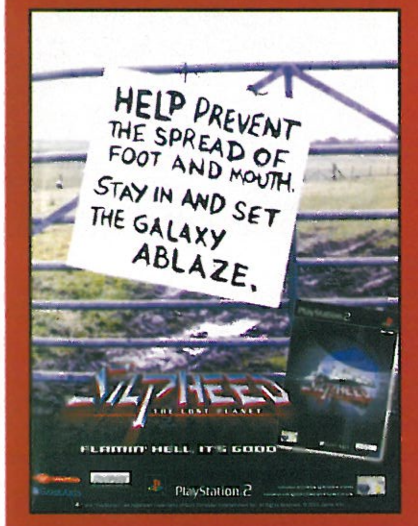
• *Para mí los coches van a ser los reyes, porque son los que más importancia dan a mover los polígonos a toda velocidad, y como las nuevas consolas están pensadas para eso... (Luis Vicente)*

• *Sin importar el género al que pertenezca, cualquier juego que saquen para jugar por Internet va a triunfar casi seguro. (Pini)*

Y para el mes que viene:
SI DENTRO DE UNOS AÑOS SEGA VUELVE A COMERCIALIZAR CONSOLAS, ¿CREÉIS QUE TENDRÍA ÉXITO?

La publi del mes

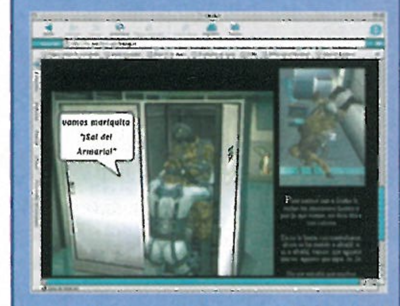
Ponerle puertas al campo



No creáis que el problema de las vacas locas se ha terminado. Ahora los ingleses han prohibido la entrada a las granjas con la típica excusa de la invasión alienígena. Menos mal que tenemos la nave de «Silpheed» para acabar con ellos (con los aliens, no con los ingleses).



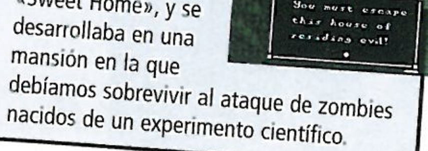
Si os gustó la propuesta del mes pasado, preparaos para reír de verdad con la siguiente dirección que un lector se ha "currado" a base de un poco de imaginación y otro tanto habilidad con los programas de retoque fotográfico.



http://es.geocities.com/elplagias/

sabías qué...

El primer **Resident Evil**, era un juego de rol que desarrolló **Capcom** para NES en 1989. Su nombre era «Sweet Home», y se desarrollaba en una mansión en la que debíamos sobrevivir al ataque de zombies nacidos de un experimento científico.



No Mola

• Que últimamente estoy tan emocionado con las consolas de nueva generación que me leo la Hobby Consolas en una tarde.
Pues cuando te la acabes puedes empezar con la guía telefónica; dura más, pero es mucho menos divertida.

• Que ya no se puedan pedir números atrasados.
Es que esa manía tuya de comprar la revista siempre tres meses después...

• Que la conexión a internet con DC y el DreamKey 1.5 sea una patata. ¿Para cuándo una conexión mejor?
¿Por qué no pruebas a darle ánimos? "¡Vamos, bonita, corre un poco más!"

• Que tenga que ir al servicio, comer, dormir, hablar con mis padres y abrir la puerta, pudiendo estar jugando a mi DC, no lo entiendo.
Lo que no entiendo es dónde está el problema, ¡yo siempre hago todas esas cosas sin dejar de jugar con la consola!

• Ir a ver la peli de Tomb Raider con tu novia, estoooo no cari, no es lo que piensas.
Ya te vale colega, intentar convencer a tu novia de que ibas a ver la peli por las dotes interpretativas de la Jolie.

• Que el Final Fantasy X tenga un entorno totalmente tridimensional ¡viva lo clásico!
Pues hala, ya que estamos en esas... ¡abandonad las consolas! ¡Larga vida a la peonza y al hula-hop!

• Que mi novio se pase todo el día "rajando" sobre consolas y videojuegos. ¿No se da cuenta que no le hago ni caso?
Oye, ¿estás segura de que ésta no era la carta para el Cosmopolitan? Seguro que a ellos les has preguntado cómo pasarte el cuarto nivel de Tomb Raider.

• Que no hay juegos sobre cómo ligarse a una chica.
Cuando nosotros lo intentamos, la cosa se parece bastante a Tekken. Aunque no sé si esto te servirá de consuelo...

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Pablo García, Fco. Pájaro, F. Pineda, César Prados, Javier Valdivia, J.M. Salas, Maite Mojica, Víctor, Javier Charlín, Manuel Domingo, Che, Fran Glez, Manolo Romera, Mari Graña, Ourina Gómez, Simón Salgado, Fernando San Román y J.A. Alacid.

Kiosco



Trucos definitivos para Pokémon Oro y Plata

Nintendo Acción

En el número 105 de la revista oficial de Nintendo publican pistas y claves avanzadas para Pokémon Oro y Plata. Antes de llegar a esas páginas podréis leer un reportaje donde enseñan 50 novedades para GB Advance y GameCube. Y si ya os habéis comprado una GB Advance, o lo estáis pensando, os vendrá bien dar una vuelta por la sección de juegos puntuados. Encontraréis Tony Hawk 2, Top Gear, GT Advance... En cuanto a las sensacionales guías, continúan con la de Banjo-Tooie e Indiana Jones, y comienzan la de ExciteBike 64. En la revista Pokémon, no os perdáis el avance especial de Pokémon Stadium II.

PlayManía te descubre todos los detalles de Gran Turismo 3

PlayManía

Este mes PlayManía dedica su portada al mejor y más real simulador de velocidad de PS2: Gran Turismo 3. Junto a su completa review de 4 páginas, te ofrecen los comentarios de las últimas novedades de PS2, como los geniales Fur Fighters, La Fuga de Monkey Island y Bloody Roar 3 entre otros, sin olvidar la actualidad de PSOne, con Mat Hoffman's Pro BMX, Technomage, y Spiderman: Enter Electro a la cabeza. Además, te han preparado las guías más completas de ISS2, Manager de Liga 2001 y Evil Dead, un suplemento con los mejores pósters de Tomb Raider y Angelina Jolie y sendos reportajes sobre Final Fantasy: La Fuerza Interior y Tomb Raider. Sólo 450 ptas.

Comienza tus vacaciones con Computer Hoy Juegos

Computer Hoy Juegos

Alone in the Dark y su nueva pesadilla se examina este mes, en Computer Hoy Juegos, con un exhaustivo análisis que dictaminará si todo el tiempo que hemos esperado hasta su llegada ha merecido realmente la pena. Para completar el minucioso Test, te contamos cómo avanzar sin problemas en los primeros pasos de la aventura con Edward Carnby, uno de sus dos protagonistas. Por aquello del verano nos trasladamos hasta Marbella con Torrente, el ex policía más casposo, cutre y sucio del cine español que salta a los monitores de PC emulando a los grandes del género de acción: ¿será un producto oportunista? Y además, los Test de juegos y hardware más rigurosos del mercado, las últimas noticias, las guías de compra más completas, los ranking de productos comentados, las curiosidades que se esconden tras la película "Final Fantasy", los mejores trucos y, de regalo, un sensacional juego completo: Scotland Yard, o cómo luchar contra la delincuencia desde el cuerpo de policía. Ya sabes, la revista más práctica.

Vive la acción con Micromanía

Micromanía



Este mes, Micromanía te ofrece un explosivo avance de uno de los juegos de acción más esperados de los últimos tiempos. Descubre todo lo que Remedy Entertainment está preparando con Max Payne, un juego capaz de dejar a las más impactantes películas del género a la altura del betún. Además, te contamos como será la nueva versión de Star Wars. Starfighter, para PC y Xbox, tras su paso por PlayStation 2. Continuamos con los análisis de juegos como Startopia y Train Simulator y, por fin, el esperadísimo Runaway, la última aventura gráfica de Péndulo Studios. Por supuesto, hay mucho más: reportajes, previews, noticias... Y las soluciones completas de novedades como Alone in the Dark. Y, por supuesto, un CD ROM con las mejores demos.



Este verano... ¡Aprende a reparar tu ordenador!

PC Manía

Aquí estás, en la playa, frito como la raba de un calamar, encantado como una folclórica en el Rocío. Pero algo perturba tu paz refrita. El maldito PC se niega a funcionar y no sabes qué hacer. Él duerme en casa mientras tú pierdes el sueño en la costa. ¡Hay que poner fin a esta situación! El número 22 de PC Manía te ayudará con un apasionante artículo práctico sobre reparación de ordenadores. Y además: un informe que te enseñará a sintonizar las mejores cadenas de televisión del mundo en tu PC, sin coste alguno; un taller gracias al cual serás capaz de construir un micro sitio web en cuestión de minutos; y comparativas de planificadores de ruta, cámaras fotográficas digitales y routers ADSL y RDSI.

Las mejores guías para PlayStation y PS2

Especiales Play

Si tienes problemas con alguno de tus juegos favoritos, no dudes en hacerte con los especiales de guías que te propone PlayManía. En Especial Guías PlayStation podrás encontrar las soluciones completas de títulos del calibre de Legend of Dragoon, Alone in The Dark IV o Syphon Filter 2, todos para PSOne. Por su parte, PlayManía Guías & Trucos te ofrece 12 guías completas de los mejores juegos del mercado para PS2, como Onimusha, Tekken TT, ZOE, SSX, FIFA 2001 o Extermination. ¿Te los vas a perder?



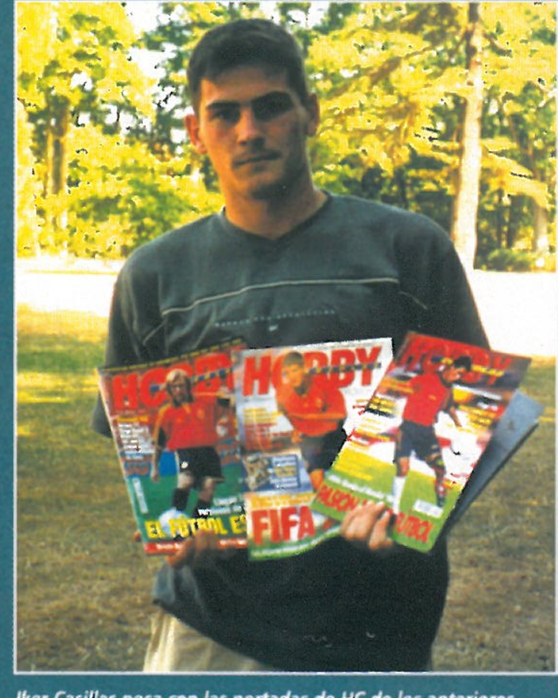


Electronic Arts nos invitó a jugar en París con las grandes estrellas del fútbol europeo.

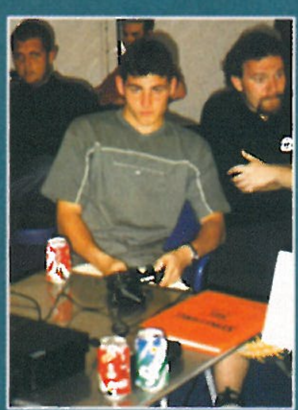
IKER CASILLAS SERÁ LA IMAGEN DE «FIFA 2002»

Con tan sólo 20 años es el portero titular del Real Madrid y de la selección española. Y además se pirra por los videojuegos. Por estas razones, EA ha elegido a Iker Casillas como el estandarte de la versión española del próximo «FIFA 2002», juego que saldrá para PlayStation y PS2 en Noviembre y que presentará importantes novedades jugables.

Electronic Arts reunió en París a algunos medios especializados para presentar a los futbolistas que han cedido su imagen para el próximo «FIFA 2002». Para tal evento EA organizó en la sede de la selección francesa un partidillo entre estos auténticos astros del balón y el resto de invitados, y allí tuvimos la oportunidad de medir nuestras habilidades ante estrellas de la talla del alemán Lothar Mathäus, el canadiense Radzinski o del mismísimo Iker Casillas -a quien, todo hay que decirlo, pudimos incluso meterle un par de golitos-. Después de tan histórico acontecimiento, comenzó la "dura" jornada de trabajo, y tuvimos el privilegio de charlar con nuestro amigo Iker mientras probábamos la demo de «FIFA 2002" para PS2. Iker se ha destapado como un gran aficionado a las consolas: **"primero empecé con la Play, que me regalaron cuando gané el campeonato de Europa sub 16 y ahora también le doy a la PS2, que la tengo desde hace un par de meses"**. Sin embargo, en contra de lo que podía parecer, Iker no sólo juega al fútbol en las consolas, **"me encanta el tenis, con el «All Star Tenis» me pille un buen vicio"**, aunque con esto de la promoción, últimamente está encantado con los juegos deportivos de EA Sports, **"la verdad es que son una pasada, se lo curran bien los tíos"**. Con «FIFA 2001» estuvo bastante enganchado, por eso se considera autorizado para hablar de las mejoras de esta nueva versión: **"Ha evolucionado mucho. El nuevo sistema de pases parece un poco complicado, pero resulta muy realista, y eso es lo que más me gusta en un juego de fútbol"**. Y en contra de lo que muchos podáis pensar, Iker no elige siempre al Madrid como equipo: **"A veces cojo al Inter, que me gusta mucho, y también al Barcelona ¿eh?"**. Aunque lo que más le gusta es "retocarse" a sí mismo en el editor de jugadores: **"me lo paso bomba creándome a mí mismo, cambiándome los rasgos físicos y las habilidades...¡ y aún así me meten muchos goles!"**



Iker Casillas posa con las portadas de HC de los anteriores «FIFA». El joven jugador madrileño ya ha pasado a formar parte de una élite a la que pertenecen auténticos mitos vivientes del fútbol como Raúl, Guardiola, Morientes y Mendieta.



Iker es un gran aficionado a los videojuegos. Aquí le vemos entenandose con la nueva versión de «FIFA» para PS2.



Manuel del Campo, director de Hobby Consolas, posa orgulloso entre Casillas y Radzinski, el jugador del Anderlecht que también cederá su imagen a EA.

El juego incluirá importantes novedades técnicas y, sobre todo, en el desarrollo de los partidos.

El nuevo FIFA llegará a PlayStation y PS2 en noviembre

El nuevo sistema de pases dará al juego un aire mucho más realista y ampliará enormemente sus posibilidades durante los encuentros.

Este nuevo «FIFA» marcará un antes y un después en la saga. Además de las pertinentes mejoras técnicas, sobre todo en el modelado de jugadores, animaciones y diseño de los estadios, esta nueva entrega ofrecerá un innovador sistema de pases, con el que EA intenta acercar aún más el juego a la realidad. El jugador podrá ahora observar el desmarque de los jugadores para lanzar complicados pases al hueco, debiendo ajustar con precisión la fuerza, la dirección y el efecto del envío. Una mecánica que abrirá un mundo de posibilidades durante el desarrollo de los partidos. También se está trabajando para mejorar notablemente la inteligencia artificial de jugadores y árbitro. Además el juego volverá a incluir infinidad de equipos y jugadores reales y nuevos comentarios en castellano de Manolo Lama y Paco González. Su lanzamiento, en noviembre, cuando podremos comprobar si se cumplen todas estas interesantes promesas.



La línea de puntos marca la trayectoria de los jugadores en su desmarque. Es el momento de tomar la decisión de a dónde queremos enviar el pase.



El nivel de detalle será tal que incluso podremos apreciar cómo el jugador que se desmarca levanta el brazo para pedir el balón. ¿Llegará el pase hasta sus pies?



Una vez se decida dar el pase habrá que ajustar con precisión la fuerza, dirección y efecto del envío, combinando el botón correspondiente con los joysticks.



El catálogo de equipos y selecciones nacionales será inmenso. Además se ofrecerá la posibilidad de disputar la fase de clasificación del Mundial del 2002.



EA Sports está poniendo especial empeño tanto en el diseño de los estadios como en el de los jugadores, que ahora se parecerán más a sus modelos reales.



Los nuevos packs de PS2 y PSOne incluyen jugosos regalos

Nuevas ofertas de Sony... ¡Aprovecha la ocasión!

Por si estáis indecisos a la hora de comprar una u otra consola, Sony ha puesto en marcha unas promociones con unidades limitadas que ya mismo podéis encontrar en las tiendas.

En primer lugar, os vais encontrar con un pack que incluye una PlayStation 2, junto al juego **Moto GP** de Sony, al precio sensacional de 69.900 ptas. No es una rebaja en sí misma, ¡pero la consola os sale a 60.000 pelas! Y por otro lado, también podéis adquirir una PSOne (la pequeña), con dos mandos Dual Shock y una Tarjeta de Memoria por 23.900 pesetas, en el llamado "Value Pack".

Os recordamos que ambas promociones son válidas hasta fin de existencias, así que no os lo penséis demasiado a ver si os váis a quedar sin ellas. Veamos cuanto llevo suelto en el bolsillo...

Este objeto de deseo será vuestro por 69.900 pelillas de nada. Y es edición limitada, así que ¡a por él!

Ya falta menos para volver a "hacer el bestia" con las bicicletas BMX

Acclaim lanzará en otoño «Dave Mirra 2» para PS2

Por si no lo recordáis, la primera parte de **Dave Mirra** era un juego que salió en varias consolas en el que teníamos que cumplir una objetivos como derribar objetos o saltar por encima de trenes a la vez que realizábamos las más increíbles piruetas a los mandos de nuestra sufrida bicicleta. Pues bien, a todos aquellos que le cogieron el gustillo a eso de hacer el loco con la "bici" les encantará saber que Acclaim piensa sacar al mercado la segunda parte de la serie, la cual incorporará jugosas novedades como 9 enormes y detallados circuitos, 14 corredores reales, múltiples modos de juego y una música de lo más rompedora, que incluirá canciones de grupos como "Pennywise" o "Rancid".



El aspecto gráfico todavía hay que mejorarlo. Acclaim está en ello.



Aquí está Dave en pleno vuelo. En un par de mesecitos, con vosotros.

MÁS DE 1 MILLÓN DE PERSONAS YA HAN VISTO LA PELÍCULA EN ESPAÑA.

LARA CROFT ARRASA EN TAQUILLA.

Esta chica es un vendaval. No contenta con engordar las arcas de Eidos con cada entrega del videojuego, ahora en las pantallas de cine, con el despampanante aspecto de Angelina Jolie, ha convertido a la película "Tomb Raider" en una de las más taquilleras del año. Tan sólo tres semanas después de su estreno, ocupa el 5º puesto de la lista de las películas con mayor recaudación del año en todo el mundo, por detrás de superproducciones mucho más caras como "El regreso de la Momia", o "Pearl Harbour". En España, no hay quien la baje del primer puesto, y ya han ido a verla más de 1 millón de espectadores, y lo mismo pasa en otros países. Lo dicho, un vendaval.

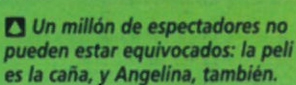


IGUALITA QUE EL VIDEOJUEGO.
Seguro que muchos de vosotros ya habéis visto la peli, y sin duda estaréis de acuerdo en que su fidelidad al juego es admirable. Vale, no va a ganar ningún Oscar, el guión es bastante simplón y tal vez le falte algo más de sentido del humor, pero hay saltos para parar un tren, enigmas (que Lara resuelve con sorprendente facilidad) mucha acción y Angelina Jolie está que se sale. Un espectáculo muy entretenido.

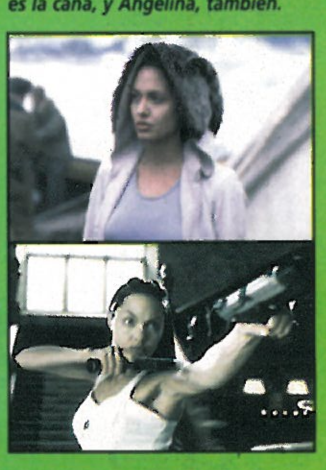
Ahora bien, si queréis saber lo que piensan los sesudos críticos de cine, echad un vistazo a estos extractos:

"Burda y atronadora translación al cine de un buen juego de ordenador, convertido en una pésima película"
Angel Fernández Santos. EL PAIS.

"La publicidad del lanzamiento mezclada con un batiburrillo de ideas futuristas y magníficas escenas de acción, es todo lo que ofrece la película"
Manolo Marinero EL MUNDO.



Un millón de espectadores no pueden estar equivocados: la peli es la caña, y Angelina, también.



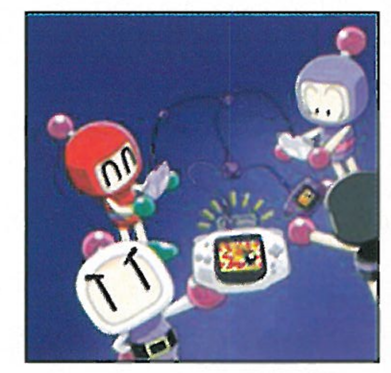
HC News

CONVERSIONES

Más compañías se animan a convertir algunos de sus mayores éxitos hasta Game Boy Advance. La primera de ellas, Konami, que ya ha confirmado que va a llevar una versión aventurera de Zone of the Enders a la portátil de 32 bits. El título será ZOE 2137 Testament y la fecha de salida en Japón, Septiembre. La otra compañía es la propia Sega, que está preparando sendas versiones de sus clásicos Golden Axe y Streets of Rage. ¿Podremos esperar a que salgan?

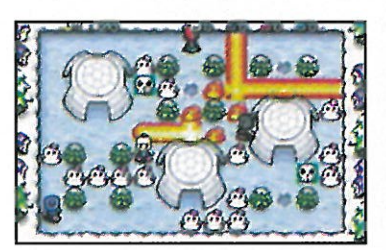
Llega «Bomberman» para GBA, que "explotará" con un gran modo multijugador

¡Este juego va a ser la bomba!



Dejando aparte los intentos de llevar al famoso personaje de Hudson a las tres dimensiones, hacía ya bastante tiempo que no llegaban noticias de un **Bomberman** para una consola. Por eso, seguro que los amantes de los puzzles más adictivos se morderán las uñas de impaciencia al saber que ya está en avanzada fase de desarrollo la próxima versión de este juego, que saldrá en Game Boy Advance. Sus principales novedades serán que estará dividido en dos modos de juego principales, Quest Mode, concebido a modo de aventura, y Battle Mode, un prometedor modo a base de los típicos puzzles, en el que podréis participar hasta 4 jugadores simultáneamente... ¡con un solo cartucho!

¿Cuándo saldrá a la venta? La mecha ya está encendida, y en EE.UU. estará a la venta antes de que acabe el verano, así que id preparando un buen cable link y tres amigos porque la guerra está a punto de empezar.





Además de un montón de nuevos mapeados como éste, podremos jugar en un modo historia que supondrá toda una novedad en esta adictiva saga.



El modo multijugador promete horas y horas de diversión con vuestros amigos, para lo cual dispondréis de nuevos ítems, túneles, y zonas inéditas.



Link regresa a GBC con dos extraordinarias aventuras

«Oracle of Ages» y «Oracle of Seasons», la leyenda de Zelda sigue viva en GBC

¡Bieeeennn! A nuestras Game Boy Color todavía les queda mucha vida por delante. Ya sabemos que en estos momentos estaréis completamente viciados con la flamante GBA, pero no penséis que la pequeña portátil de 8 bits ha dicho ya su última palabra, porque se le viene encima un juegazo de esos que valen su peso en oro.

Bueno, en realidad son dos, porque como ya os adelantamos hace un par de meses en un Big in Japan, el otoño va a traer de vuelta al valiente de Link, y para mayor regocijo de sus incondicionales, lo hará por partida doble. Estos dos cartuchos, que recibirán los nombres de **Oracle of Ages** y **Oracle of Seasons**, nos transportarán una vez más al mágico mundo de la princesa Zelda, a través de dos de los argumentos más elaborados y absorbentes de toda la saga, y añadiendo algunas novedades jugables totalmente revolucionarias.

Como podéis comprobar en los cuadros, el argumento del que parten ambos cartuchos será bastante similar, pero no os preocupéis, porque el desarrollo en sí de ambos juegos será completamente distinto.

Nintendo se ha sacado de la manga un ingenioso sistema de interactuación entre los dos cartuchos al estilo **Pokémon** mediante el que, una vez que acabemos uno de los juegos, podremos acudir al otro cartucho con un password, y se abrirán opciones especiales, nuevos personajes, secretos, armas, nuevas localizaciones... En fin, como decíamos las nuevas entregas de **Legend of Zelda** van a demostrar que GBC sigue estando de moda.

ORACLE OF AGES

Tendremos que viajar en el tiempo y recorrer los extensísimos escenarios de la tierra de Labrynna para liberar al Oráculo de las Edades -una joven llamada Nayru- de las garras del malvado Veran, que la ha poseído para poder controlar el curso del tiempo y así poder convertirse en el dueño del mundo. ¡A impedírselo tocan!



El juego heredará el motor gráfico que se usó en el primer «Zelda».



El secuestro del Oráculo de las Edades provocará cambios temporales que nos obligará a viajar varias veces en el tiempo.



Otra de las novedades del juego serán estas preciosas escenas a pantalla completa en las que se adelantan detalles del argumento.

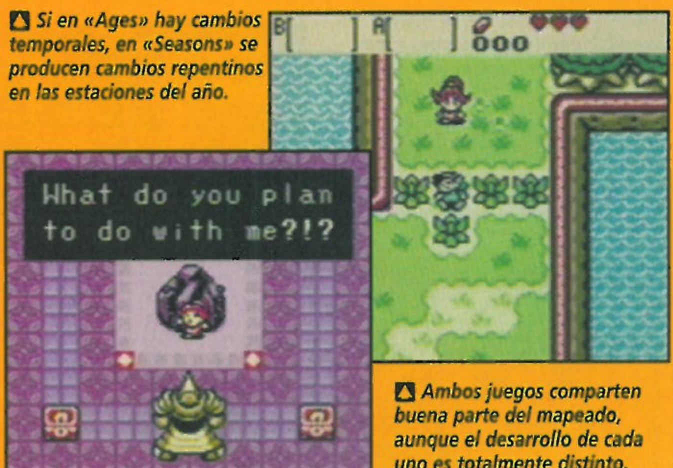
ORACLE OF SEASONS

En el segundo de los cartucho, el joven Link tendrá que vérselas con Onox, General de la Oscuridad, y rescatar a Din, el Oráculo de las Estaciones. Nos tocará para ello investigar cada rincón de una tierra legendaria donde el caos reinante provoca cambios constantes en la climatología. Los dos cartuchos estarán disponibles en octubre.





Si en «Ages» hay cambios temporales, en «Seasons» se producen cambios repentinos en las estaciones del año.



Ambos juegos comparten buena parte del mapeado, aunque el desarrollo de cada uno es totalmente distinto.

HC News

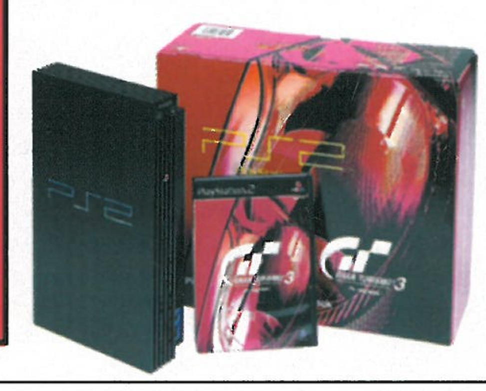
DISCO DURO DE PS 2

En tan solo una hora (¡60 minutos, ni uno más, ni uno menos!), el pasado 27 de Julio, Sony vendió en Japón los primeros 10.000 discos duros de PS2. Fue a través de su página web oficial (www.playstation.com), y, literalmente, se los quitaron de las manos. La compañía ha prometido que el día 3 de agosto volverá a poner a la venta una nueva remesa, aunque no tenemos idea de cuándo llegará por aquí.
Hasta ahora, lo único que sabemos es que los primeros juegos que harán uso de este periférico serán «Final Fantasy X» y «Capcom Vs. SNK 2». Lo que ya no está tan claro es en qué medida se podrá jugar con ellos si no disponemos del disco duro.

Sony pone a la venta el "Racing Pack"

Un pack de lujo: PS2 + GT3

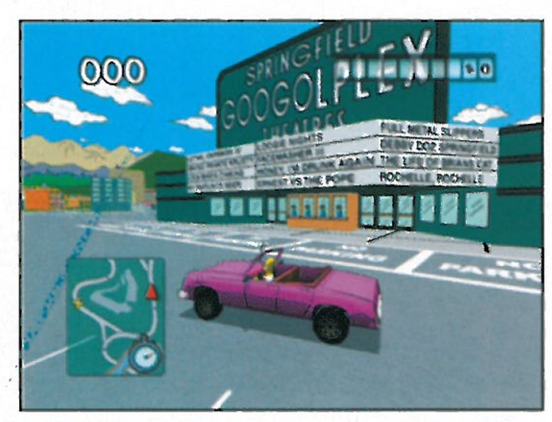
Para celebrar el lanzamiento de «Gran Turismo 3» Sony, además de preparar una promoción especial que incluye llaveros y camisetas de regalo al reservar el DVD, pondrá a la venta durante los próximos meses un "Racing Pack" formado por la una PS2 más el juego «GT3» a un precio que rondará las 75.000 pesetas. Por otra parte, está disponible desde el 20 de julio otro pack con el volante oficial más el juego por 27.990 ptas.



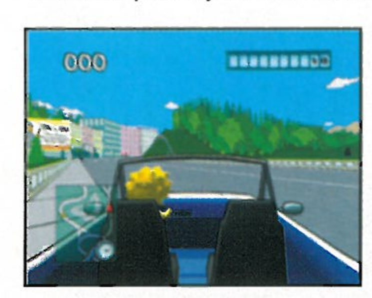
¿Estabais esperando una buena ocasión para comprar una PS2? Muy pronto se pondrá a la venta un apetitoso pack que incluirá la consola y una copia de «GT3».

Los famosos personajes de Matt Groening protagonizarán un juego al estilo «Crazy Taxi»

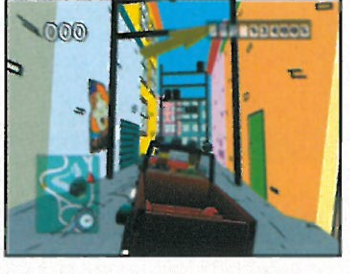
¡Mosquis, un juego de Los Simpsons en Xbox!



¿Os imagináis cómo sería un juego de coches que utilizara el sistema de juego de **Crazy Taxi** (recorrer una enome ciudad para llegar a diferentes objetivos arrasando con todo), pero con los personajes de Los Simpsons? Vale, dejad de imaginad, y echadle un vistazo a estas pantallas que os hemos conseguido, porque gracias a los chicos de Fox Interactive y EA, el juego va a llegar próximamente a Xbox, bajo el nombre de **The Simpsons Road Rage** (algo así como "Rabia en la carretera, ¿ein?). ¿Sorprendidos? Pues el juego saldrá en EE.UU. a principios del año que viene, podremos manejar a personajes como Lisa en un coche eléctrico, Homer en su todo-terreno, el granjero Willy en tractor, Bart, Marge, Flanders, Krusty, y así hasta un total de 22 personajes. Por lo visto, el vejestorio Sr. Burns ha llenado todos los autobuses de Springfield de energía radioactiva, así que habrá que recorrer 12 áreas de la ciudad ("destruibles" al 100%), para llegar lo antes posible a las localizaciones propuestas sin ningún pudor a la hora de arrasar todo lo que encontremos. Dicen que el mismísimo Matt Groening está supervisando las tareas de los programadores, así que todo parece indicar que nos espera uno de los juegos más divertidos para el año que viene. Cuando la consola llegue a nuestras manos, claro...



¿Lisa tiene edad para conducir? Qué más da, el caso llegar al destino.



Casi todos los elementos del escenario podrán salir por los aires.



El juego será muy fiel a la serie: ¡Ahí van Marge y su "Cañonero"!

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Mientras vosotros os tumbáis en la cálida arena de la playita, yo sigo aquí al pie del cañón moviendo mi red de espías y confidentes. La vida no es justa (bueno, yo me voy también unos días en agosto, pero muy poquitos). Y encima una de las cosas que me ha contado mi "soplón" en la Casa Real Inglesa es que Charles, o sea, el **Príncipe Carlos**, ha decidido que es más importante meterse con los videojuegos que hacer el paseillo por delante del Palacio de Buckingham. Resulta que, con su mente preclara, ha visto que eso de los juegos "quita tiempo" y quiere utilizar dinero para "distraer" a los inglesitos de los juegos y hacer que vuelvan su atención hacia otras cosas. Ahora está todo más claro: la tele "entretiene", los libros son siempre de texto y la gente acude al cine a ver documentales de National Geographic. "Pos fale", colega. La **ELSPA**, que se encarga de poner las calificaciones de edad en los juegos y llevar el control de todos ellos (como la **Adese** en nuestro país) ha puesto, con razón, el grito en el cielo, y le va a mandar una selección de títulos educativos y de deportes a Palacio, para que cambie de idea. Pues voy a decir yo lo mismo, a ver si se estiran... El caso es que siempre estamos igual, soportando a gente que no entiende que esto de los videojuegos es una actividad tan sana como cualquiera de las que os he enumerado antes. ¿O es que es peor jugar a **Tomb Raider** que irse a ver la peli al cine?
Mientras tanto, nosotros a lo nuestro, y para que veáis que mis espías no descansan, me he enterado de dos rumores muy jugosos. El primero, que va a llenar de gozo a los usuarios de Dreamcast, es que es muy probable que veamos **Virtua Fighter 4** en esta consola. ¡Iaaa! Lo segundo va dirigido a los usuarios de **Nintendo** y **Xbox**: ¡Square programará casi con seguridad para ambas plataformas! Y con esto os dejo, que me voy a sacar los billetes de avión a las Bahamas (snif...) a ver si con el sol veraniego me duermo en una tumbona mientras sueño con un **Final Fantasy online** con jugadores simultáneos de Game Cube, Xbox y PS2. Si en el fondo las tres amigas se van a llevar muy bien.



Los productos de Sega en Europa ya tienen nuevos distribuidores

Sega cambia su manera de hacer las cosas

La industria mundial del videojuego está asistiendo a grandes cambios en el seno de Sega. Por un lado, el mercado europeo ya ha pasado a nuevas manos, mientras Japón sucumbe a los encantos de «VF4».

Sega Europa traspasa sus operaciones a Big Ben Interactive

ARDISTEL DISTRIBUYE LOS PRODUCTOS DE SEGA EN ESPAÑA

Según ha anunciado Sega, desde el 1 de julio de 2001, el grupo europeo BigBen Interactive será el encargado de la distribución de los productos de DC en toda Europa. Desde ya mismo, la filial de esta compañía en España, Ardistel, será la encargada de la distribución de los más de 50 títulos de DC cuyo lanzamiento está previsto en los próximos meses.
Por su parte, Sega ha tranquilizado a todos los usuarios de DC españoles, afirmando que este acuerdo les garantiza asistencia técnica y suministro de piezas durante al menos cinco años.
A partir de ahora, todo lo relacionado con el marketing correrá a cargo de Ardistel, si bien Sega mantendrá su presencia en nuestro país mediante una Oficina de Representación.

«VIRTUA FIGHTER 4» VS «TEKKEN 4»: PRIMER ROUND GANADO POR SEGA





Ya sabéis que a los japoneses les encanta eso de montar grandes presentaciones para presentar sus juegos más importantes. Este fue el caso de Sony, que reunió a la prensa del país para realizar una espectacular comparación en pantalla gigante, con **Tekken 4** y **Virtua Fighter 4** y como protagonistas. No hace falta decir que el público quedó impresionado de la calidad de ambos títulos, y aunque aún es pronto para saber quién ganara la batalla, lo cierto es que **Virtua Fighter 4** dejó alucinado al personal, incluso a los de Namco.

SCEE se encargará de PS2, mientras Infogrames hace lo propio con Xbox y las consolas de Nintendo

SONY E INFOGRAMES TAMBIEN DISTRIBUYEN JUEGOS DE SEGA EN EUROPA

El siguiente paso de Sega no se ha hecho esperar: la compañía ha anunciado que ha llegado a un acuerdo con SCEE e Infogrames para llevar 20 títulos para todas las consolas al territorio europeo. Por un lado, Sony Europa distribuirá siete juegos de Sega para PS2, mientras que Infogrames traerá 13 juegos para GBA, GC y Xbox. En los recuadros adjuntos tenéis la lista de lanzamientos prevista.

PLAYSTATION 2

- Space Channel 5
- Virtua Fighter 4
- Ecco the Dolphin
- Ferrari F355
- Head Hunter
- K-Project



«Virtua Fighter 4» es uno de los juegos más esperados de Sega para PlayStation 2.

XBOX

- Gun Valkyrie
- Jet Set Radio Future
- The House of the Dead
- Crazy Taxi Next
- Sega GT 2002
- Panzer Dragoon



Juegos como «JSR Future» llegarán a las Xbox europeas a través de Infogrames.

GAME CUBE

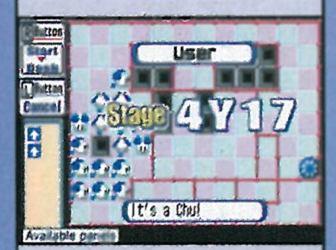
- Phantasy Star Online
- Virtua Striker 3 Ver. 2002
- Super Monkey Ball



La consola de Nintendo se beneficiará de conversiones tan jugosas como «PSO».

GAME BOY ADVANCE

- ChuChu Rocket!
- Sonic The Hedgehog Advance
- Puyo Puyo
- Advance Columns



Títulos como «Sonic» y «Chu Chu Rocket!» tienen su distribución ya asegurada.


El espacio nunca volverá a ser lo mismo
Leslie Nielsen
2001: DESPEGA COMO PUEDAS
ESTRENO
3 AGOSTO
THE JEFFREY KONVITZ FILMGROUP presenta
una producción CINEVENT/HELKON en cooperación con DAS WERK
una película de ALLAN A. GOLDSTEIN
LESLIE NIELSEN 2001 A SPACE TRAVESTY OPHELIE WINTER ALEXANDRA KAMP PIERRE PETER EGAN DAMIAN MASON
y EZIO GREGGIO como el Capitán DiPasquale
Diseño de Producción CSABA KERTESZ Diseño de Vestuario NICOLE PELLETIER Supervisor Musical CHRISTIAN LEFORT
Supervisor de Efectos Visuales BOB KEEN Director de Fotografía SYLVAIN BRAULT Montaje GAETAN HUOT
Co-Productores WERNER KOENIG MARTIN HELDMANN EZIO GREGGIO Música Original Compuesta por CLAUDE FOISY Guión ALAN SHEARMAN
Productores Ejecutivos CHARLES SMILEY y JEFFREY KONVITZ Producida por DANNY ROSSNER Dirigida por ALLAN A. GOLDSTEIN
Canada
FFF FilmFernsehFonds Bayern
www.aurum.es
AURUM



«Hunter: The Reckoning», zombies para la consola de Microsoft

Interplay abre una carnicería en Xbox



Pese a estar basado en un juego de rol, «Hunter: the Reckoning» va a estar dentro del género de la aventura.



¿Disparando sobre un altar? Parece que el juego será bastante violento.



No, no es que se vayan a poner a vender "chuletones", pero los habituales del rol os sonará el juego **Hunter: The Reckoning** ("Cazador: La Venganza", en "espanis"), que está basado en el libro"El Mundo de las Tinieblas". Pues bien, Interplay piensa trasladar a los circuitos de Xbox su oscuro mundo de criaturas y monstruos de la noche en todo su esplendor (¡y con toda la "salsa de tomate"!).

En esta versión para consola, que estará planteada como una aventura de acción en tercera persona, tendremos que tomar el control de uno de los cuatro Cazadores, y luchar contra docenas de macabros bichos con un objetivo bien claro: impedir que estos "angelitos" perpetúen la oscuridad en el mundo y acaben con la humanidad entera.

Como podéis imaginar, no será un producto recomendado para vuestro hermanito pequeño, pero si conocéis el juego de rol, estaréis deseando que llegue la primavera de 2002.

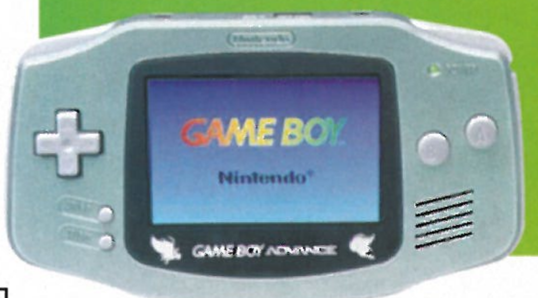


Como veis en esta imagen, la ambientación va a ser propia de una peli de terror. Zombies, cementerios, cruces...

Nintendo lanza una GBA especial de Pokémon en Japón

GBA edición Pokémon. ¡Hazte con ella!

Por lo que se ve, los señores de Nintendo no se quedan tranquilos si no lanzan la correspondiente Edición Especial de **Pokémon** de cada una de sus consolas. La que estrenó la tendencia fue Nintendo 64 con un llamativo Pikachu adosado a su carcasa, poco más tarde se apuntó Game Boy Color, y ahora le llega al turno -de momento sólo en Japón-, a la recién nacida Game Boy Advance. La consola puede adquirirse ahora al mismo precio de siempre, pero con esta carcasa verde botella y decorada con un gracioso Pokémon Celebi. Suponemos que nosotros aún tendremos que esperar unos cuantos meses hasta verla por aquí, así que de momento nos tenemos conformar con la foto que os mostramos a la izquierda. Con ella disfrutaréis aún más los futuros juegos de **Pokémon**.



Estos de Nintendo corren que se las pelan. Los Pokémon todavía no tienen juego para GBA, pero ya les han hecho su propia consola.

HC News

LA LICENCIA DE XBOX

¿Recordáis que una empresa llamada Xbox Technologies había demandado a Microsoft por ponerle a su consola un nombre ya registrado? Pues bien, una vez más, parece que un buen fajo de billetes han servido para acallar las quejas de la compañía, que en los próximos meses cambiará su nombre, con lo que la consola seguirá llamándose como estaba previsto. ¿Por qué no se les ocurriría a mis padres llamarme "Xbox"...?

Una nueva sala para jugar en red en Barcelona

La Confederación continúa creciendo

La Confederación es una cadena de salas para jugar en red que Centro Mail puso en funcionamiento en España hace algunos añitos, y que desde entonces ha tenido mucho éxito en las ciudades donde se instaló. Pues bien, se acaba de inaugurar la primera de estas salas en Barcelona, con más de 50 equipos para jugar en red a vuestros juegos favoritos (**Quake**, **Half-Life**...). Tenéis más información en: www.msnconfederacion.com.





En esta enorme sala, decorada al más puro estilo "cyber", disponéis de nada menos que 147 metros cuadradados con todo lo necesario para pasároslo de miedo jugando en red con vuestros amigos.

Rayman prepara su vuelta a PlayStation 2

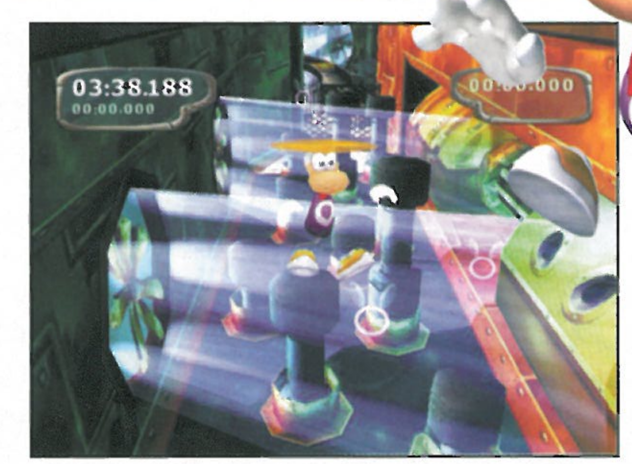
La mascota de Ubi Soft se marcha a las carreras

Rayman quiere seguir los pasos de Mario, Sonic o Crash Bandicoot, y se dispone a protagonizar **Rayman M**, su propio juego de carreras multijugador. Sin embargo, esta vez no serán karts, sino nuestros pies, los que nos lleven a toda velocidad por unos niveles diseñados como si fueran de un juego de plataformas.

Además, como es habitual en el género de las "carreras locas", no todo consistirá en llegar a la meta antes que nuestros competidores, sino que podremos cambiar el resultado de la partida en cualquier momento gracias al empleo de un montón de armas e ítems especiales.

Por otro lado, **Rayman M** también incluirá un modo "deathmatch" al estilo de los "shoot'em up", en el que hasta 4 jugadores podrán ajustarse las cuentas en escenarios limitados.

De momento, el juego sólo está previsto que salga para PS2, y sus programadores nos confesaron que la jugabilidad será su principal virtud. El equipo de Ubi Soft que se está encargando de su desarrollo ha preferido conservar las animaciones de los juegos anteriores. Según ellos, "no hace falta ir montado en un kart para disfrutar de un divertido modo multijugador". Habrá que esperar a finales de año para comprobarlo...



Los niveles están diseñados como si se tratase de una tercera entrega de las plataformas de Rayman.



El apartado gráfico será tan colorista y atractivo como en las anteriores entregas.



Rayman será capaz de deslizarse por el escenario haciendo "esquí acuático". ¡Si es que vale para todo!



Vivendi Universal apuesta por PS2 y Game Boy Advance

Juegos de cine para las consolas de Sony y Nintendo

La compañía francesa nos ha presentado en Port Aventura sus lanzamientos para los próximos meses, y entre atracción y atracción nos ha dejado probar sus primeros juegos para PS2. Además se les ha "escapado" que pronto podremos ver a Crash Bandicoot en otro plataformas completamente 3D.

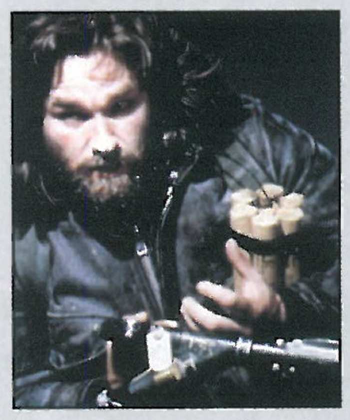


Para promocionar los nuevos lanzamientos de la compañía, el barco de Vivendi Universal está recorriendo la 32 edición de la Solitaire du Figaro entre Francia e Irlanda. Para amenizar la regata viajan con su PS2 y Crash Bandicoot.





CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX:
Crash y su hermana Coco harán su primera aparición en PS2 respetando los cánones de la serie: plataformas en "pseudo 3D", vehículos extravagantes y un excepcional sentido del humor. La búsqueda de 4 máscaras de poder, llevará al marsupial de salto en salto hasta enfrentarse de nuevo con el malvado Dr. Cortex.



«The Thing» estará ambientado en la pelicula de John Carpenter de 1982.

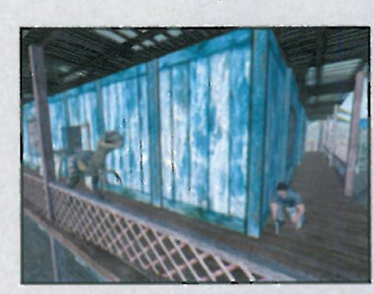
THE THING:
Aunque no estará listo hasta el 2002, ya hemos disfrutado de los primeros compases de este "survival horror" basado en la famosa película de Carpenter. En el DVD, que aparecerá para PS2 y Xbox, encarnaremos a McReady -Kurt Russel en la peli- y tendremos que acabar con un alien que ha tomado una base ártica. Lo más interesante es que "la cosa" podrá cambiar de forma en tiempo real.





THE MUMMY RETURNS:
El Regreso de la Momia será una aventura de acción en 3D en que podemos escoger entre el personaje de O'Conell o el sacerdote Imhotep. El juego de PS2 nos llevará por las secuencias más emocionantes de la película, acabando con nuestros enemigos mientras resolvemos algún que otro puzzle. Además ya se han anunciado nuevos juegos para todas las plataformas basados en el personaje del Rey Scorpion, que en la película interpretaba "The Rock".

JURASSIC PARK SURVIVOR:
Esta vez los dinosaurios de Spielberg protagonizarán una aventura de acción a medio camino entre **Syphon Filter** y un "survival horror". Coincidiendo con el estreno de la tercera parte, **Jurassic Park Survivor** nos devolverá a la Isla Nublar, donde nuestra misión será salir con vida del temible parque. El acoso de los T-Rex y Velocirraptores, y las enormes posibilidades del personaje protagonista serán las principales bazas de un título que saldrá a finales de año.







SPYRO THE DRAGON ADVANCE:
Después de tres entregas en PlayStation el simpático bebé dragón, se atreve con la nueva portátil de Nintendo. **Spyro the Dragon Advance** alternará las plataformas en perspectiva isométrica, con niveles de vuelo en 3D, y mantendrá intactas nuestras habilidades de anteriores entregas.

HC News

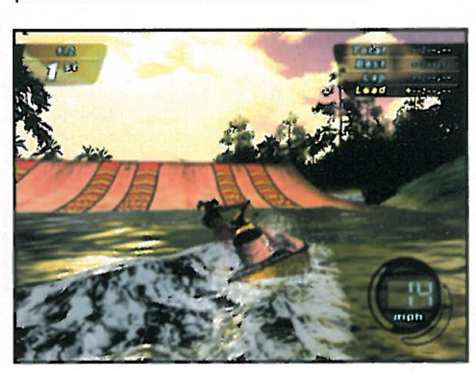
SEGA EXPANDE HORIZONTES

Sega ha dado otro paso adelante en su -cada vez más radical- cambio de orientación, al anunciar que va a meterse de lleno también en el campo del software profesional. Es decir, que tiene previsto comenzar a desarrollar, a partir del año que viene, programas educativos y otro software técnico, como simuladores de terremotos por ordenador (¿?). Según el directivo de Sega Munehiro Unemura, para el año 2004, este mercado alternativo les habrá reportado unos beneficios de unos 15.500 millones de pesetas netos. Pues sí que ...

Se llama «Splash Down», y llegará en noviembre

Infogrames potencia su serie deportiva con un juego de motos de agua

Poco antes de cerrar la edición de este número que tenéis entre manos, Infogrames nos invitó a la Costa Azul francesa para asistir a la presentación de **Splash Down**, un simulador de motos de agua con el que la compañía pretende reforzar su división de títulos deportivos. Los programadores de **Splash Down** son los mismos de **ATV Offroad Fury**, y aunque su juego todavía estaba "muy verde", apuntaba buenas maneras, sobre todo a nivel técnico. En próximos números os ampliaremos esta información, pero no lo perdáis de vista.



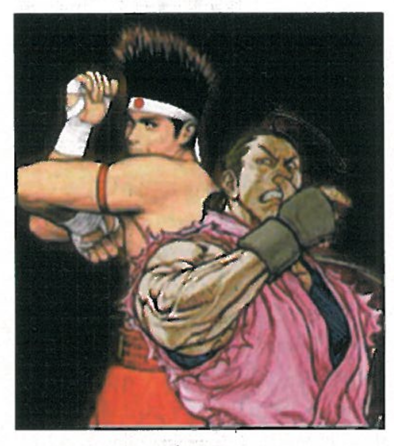
La genial textura del agua, con transparencias, olas y juegos de luz, va a dar mucho que hablar.



Las carreras transcurrirán en 18 circuitos de todo el mundo: desde Niza o Hawai, hasta Venecia.

«Capcom vs SNK 2», compatible con PS2 y DC

¡Los usuarios de PS2 y Dreamcast podrán enfrentarse por internet!





Capcom vs SNK 2 : millionaire fight 2001 será el primer juego Online que permita a los usuarios de Dreamcast competir con aquellos que posean una PS2. El juego estará disponible a finales de año en Japón, donde, por el momento, disfrutarán de estas opciones en exclusiva, y permitirá la conexión a internet tanto a través del módem de Dreamcast como por la conexión de banda ancha de PlayStation 2. Además **Capcom vs SNK 2** será uno de los primeros juegos que incluyan opciones para el disco duro de la consola de Sony, tales como la descarga de nuevos luchadores, movimientos y récords. Eso sí, aún no se ha confirmado que la versión para Dreamcast del juego de Capcom vaya a llegar a Europa.

Éste será el primer juego de lucha "uno contra uno" que permita combates a través de internet.



El polémico «Grand Theft Auto» llegará a PlayStation 2
Los ladrones se pasan a las 3D

Aquellos que le encontraran la gracia a eso de robar coches y atropellar peatones con unos gráficos pasados de moda (por si no os habéis dado cuenta, nos referimos a **Grand Theft Auto** para PSOne) van a alegrarse ahora de saber que Rockstar va a llevar a PS2 la tercera parte de esta controvertida saga. Y lo más interesante es que, por fin, los programadores se han animado a crear un entorno en 3D para los 128 bits, dándole un aspecto mucho más actual. Por lo demás, el sistema de juego será el que ya conocíamos: tendremos que robar hasta 50 vehículos distintos y arrasar la ciudad a lo largo de las más de 80 misiones principales. Y sólo para adultos, ¿eh?



Por fin la polémica saga de Rockstar lucirá unos flamantes gráficos realizados en 3D.



«GTA 3» llegará en el 2002, y será exclusivo para mayores de 18 años. Los menores, abstenerse.

SCI prepara su asalto a PSOne con «Italian Job»
Un "currante" con vocación de mafioso

Siguiendo la moda de títulos como **Driver**, o el reciente **World Scariest Police Chases**, SCI tiene en preparación un juego de acción para PSOne en que debemos cumplir diversos "trabajitos" al volante de 13 coches distintos. En **Italian Job**, nos tocará asumir el papel de un individuo que debe huir de la policía, acudir a citas con contrabandistas, e incluso asaltar un furgón blindado, siguiendo el argumento de una película de los años 70 del mismo título. Las ciudades en las que transcurre el juego, como Londres o Turín, están siendo reproducidas con un alto nivel de detalle, por lo que uno de los grandes atractivos del juego estará en su apartado técnico. **Italian Job** será uno de los títulos más fuertes de PSOne para la vuelta de las vacaciones.



A lo largo del juego se podrá reconocer numerosos escenarios reales de Londres o Turín.

Internet on line

COMIENZA EL JUEGO ONLINE CON PS2 EN JAPÓN

La compañía japonesa Success ha anunciado que, a partir del mes que viene, pondrá en funcionamiento en el país asiático un servicio llamado GameSpace24 que permitirá a los usuarios de PlayStation 2 acceder al juego online por primera vez. Este servicio no permitirá jugar en red a los títulos del catálogo normal de la consola de Sony, sino que incorporará sus propios juegos multijugador, entre los que estarán «Shogi», «Otello», «Godius», y «Virtual Pool», aunque es el primer paso de PlayStation 2 hacia los juegos a través de internet.

HC News
LARA VUELVE A GBC

Que no, que Game Boy Color aún no ha muerto, os lo aseguramos. Y si no os lo creéis, que sepáis que los chicos de Activision han anunciado que, antes de que acabe el verano, ya habrán acabado la segunda aparición de Lara Croft en Game Boy Color, que se llamará Tomb Raider: Curse of The Sword. ¡Larita!

GANADORES CONCURSO DREAMCAST

CONSOLA DREAMCAST

Inmaculada Delgado Ibáñez	Valladolid

DREAMCAST CONTROLLER (DC)

Julián Cordero Martínez	Asturias
José Fco. Ordas Alvarez	Asturias
Rosa Aguilar Blanco	Barcelona
Marc Noguera León	Barcelona
Eduardo Conde Buján	Barcelona
Alberto Hernández Molina	Barcelona
Javier C. De La Torre Mateo	Jaén
Israel Marín Porres	La Rioja
César De Pablos García-Moreno	Madrid
Mª Julia Muñoz Blázquez	Madrid
Pablo Verd Gallego	Sevilla
Fco. José De Faz García	Sevilla
Enrique Vilchez Sorribas	Teruel
Jorge Ortíz Roig	Valencia
Juan Salvador Vidal Bautista	Valencia

VISUAL MEMORY (DC)

Andrés Sánchez Ródenas	Alicante
Miguel A. Madrona Romero	Barcelona
José Fernández Alba	Cantabria
Daniel Belmonte Montenegro	Gerona
Marco Martínez Berbel	Granada
Carlos Galán Muñoz	La Coruña
Mª José Sanjurjo Anca	La Coruña
Rafael Martínez Pérez	Madrid
Abel Martínez Domínguez	Madrid
Diego Ruíz Aguado	Madrid
Joaquín Mateos Jiménez	Madrid
Manuel Fernández Fernández	Málaga
Alejandro Martínez Martínez	Murcia
José E. Pascual Padilla	Murcia
José A. LaCruz Tarín	Valencia

www.nintendo.es



GAME BOY ADVANCE™ 32 bits para jugar donde tú quieras.

Nintendo®
GAMING 24:7™

A punto de llegar los nuevos juegos de Mario y Pokémon

¡NINTENDO 64 SIGUE EN PLENA FORMA!

No cabe duda: Nintendo sigue teniendo muy en cuenta a los millones de usuarios de todo el mundo que tenemos una Nintendo 64, y nos ofrecerá en breve «Mario Party 3», «Pokemon Stadium 2» y el esperadísimo RPG protagonizado por el fontanero de Nintendo, «Paper Mario».

Quien pensara que la presentación de Game Cube en el pasado E3 iba a suponer que Nintendo se olvidara de los miles de usuarios que siguen confiando en N64, van listos. Y es que dos de los personajes más emblemáticos de la compañía japonesa, Mario -por partida doble- y los Pokémon, tienen ya casi listas las versiones europeas de sus próximas entregas.

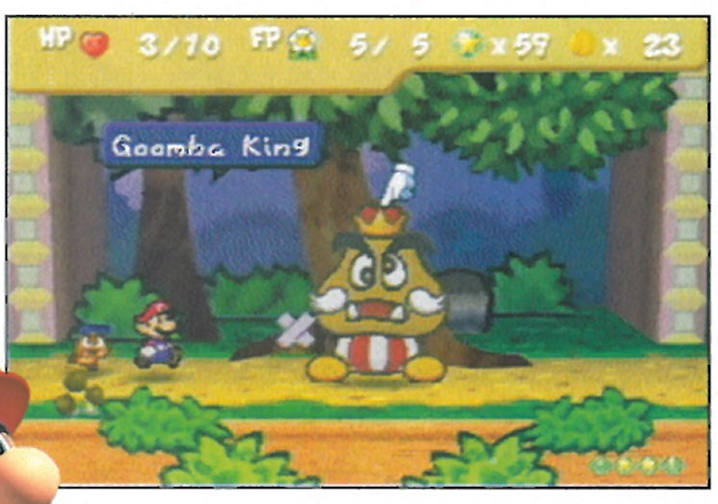
En el caso de nuestro querido fontanero bigotudo, se trata de «Mario Party 3», la tercera entrega de su famoso y divertido compendio de mini-juegos enfocado al modo multijugador, y también «Paper Mario», el esperado RPG con personajes planos al estilo «Parappa the Rapper» que se ha llevado, junto a «Conker's Bad Fur Day», algunas de las mejores críticas del año para Nintendo 64 en Japón y EE.UU.

Por su parte, los omnipresentes Pokémon vuelven a saltar hasta la "grande" de Nintendo con «Pokémon Stadium 2», un juego en el que de nuevo podremos ver y enfrentar en la pantalla del televisor a nuestros mejores Pokémon con los de nuestros amigos, y esta vez incluyendo las especies de las Ediciones Oro y Plata.

Aún no se sabe con exactitud la fecha de salida de estos tres cartuchos, pero contad con que llegarán a nuestro país después del veranito.

PAPER MARIO

* NINTENDO
* RPG
* OCTUBRE 2001



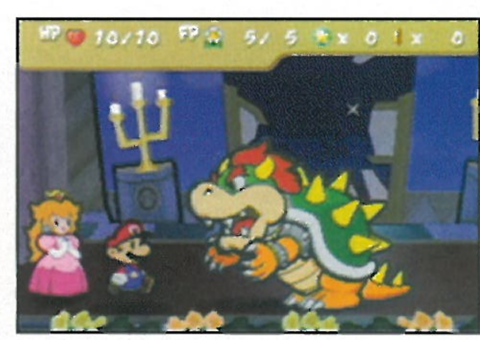
Mucho se habló, y más se rumoreó, acerca de este juego que Nintendo mantenía en desarrollo desde hacía ya unos dos años, y parecía que nunca iba a salir definitivamente al mercado. Pero el caso es que «Paper Mario» ya salido en EE.UU., y lo ha hecho consiguiendo arrancar de la prensa norteamericana algunas de las mejores críticas hacia un juego de Nintendo 64 desdeque esta consola fue lanzada en marzo del 97.

En «Paper Mario», nos tocará afrontar una extensísima aventura con combates por turnos en la que Mario deberá interactuar con, literalmente, cientos de personajes, aprender habilidades, y salvar a la princesa Toadstool de las garras de Bowser. Lo más llamativo del juego es el encontrarnos con un Mario "de papel", diseñado de forma plana sobre decorados poligonales en 3D, que permitirán hacer giros de cámara y otras virguerías por el estilo. Seguro que más de uno ya se está comiendo las uñas esperando el momento de ponerle las manos encima, porque se trata de uno de los lanzamientos más importantes de este año, y encima vendrá totalmente traducido.

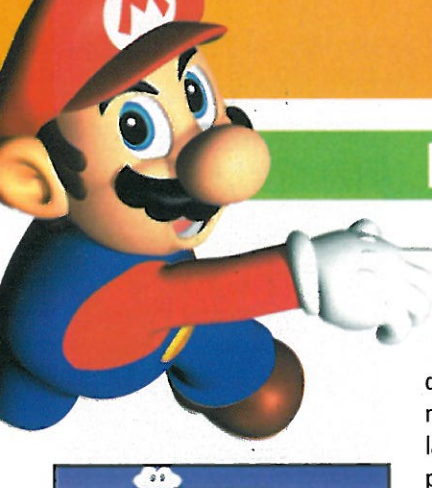


Los escenarios sí que estarán diseñados con polígonos "normales".

Bueno, este tipo habla en inglés, pero por poco tiempo, porque todo el juego va a estar traducido.



Gráficamente va a ser muy original al utilizar personajes "de papel", o sea, en 2D.



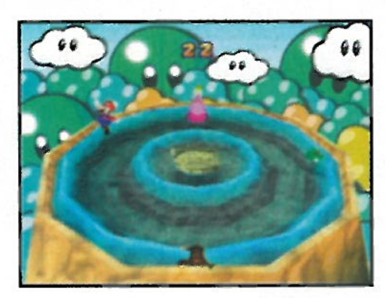
MARIO PARTY 3

* HUDSON/NINTENDO
* PARTY GAME
* OTOÑO 2001

Después de dos entregas de «Mario Party», los chicos de Hudson se han devanado los sesos para idear hasta 70 minijuegos completamente nuevos (la imaginación al poder), incluir un montón de ítems sorprendentes para los tableros de juego, y mejorar los modos ya existentes. En «Mario Party 3», las partidas multijugador volverán a cobrar todo el protagonismo a lo largo de unas entretenidísimas partidas al más puro estilo de los clásicos juegos de mesa familiares. Utilizando un tablero y un dado (virtuales, se entiende) para movernos por turnos, deberemos ir afrontando todo tipo de sencillas pruebas en modalidades todos contra todos, 3 contra 1 o 2 contra 2, con el objetivo de ganar el mayor número posible de monedas y estrellas.

Además, a esta cita acudirán dos nuevos personajes que fueron presentados en «Mario Tennis»: Waluigi (el "alter-ego malo" de Luigi) y Daisy, una delicada señorita muy al estilo de la princesa Toadstool. Muy original no va a ser desde luego, pero promete diversión a raudales. Muy pronto lo tendremos entre nosotros.





Este es uno de los setenta nuevos minijuegos que nos esperan en este juego. ¡Seguro que ya estáis deseando conectar los cuatro mandos!



¡Qué cantidad de nuevos juegecitos vamos a encontrar en esta tercera parte de «Mario Party»! Eso sí, el sistema de juego no a a variar ni un pelo: elegir personajes, tirar el dado, movernos por turnos y participar en minijuegos.



Nuestro querido Yoshi ha logrado llegar hasta esta bandera. Dónde continuar es algo que tendréis que decidir vosotros cuando cartucho salga a la venta, después del verano.

POKÉMON STADIUM 2

* HAL LABORATORIES/NINTENDO
* LUCHA
* OTOÑO 2001



Después del abrumador éxito que cosechó la primera aparición de los Pokémon en Nintendo 64, sobre todo gracias a la utilización del famoso Transfer Pak, ya todos estábamos esperando la llegada de una nueva versión actualizada para albergar las nuevas especies que llegaron con las Ediciones Oro y Plata.
Y eso es, básicamente, lo que Nintendo tiene preparado para todos los fans de Pokémon: nada menos que 251 especies de Pokémon perfectamente realizadas en 3D, que combatirán a lo largo y ancho de más de una decena de modos de juego totalmente renovados, incluyendo una opción para batallas a cuatro jugadores y un buen número de nuevos mini-juegos para pasar el rato.
Mediante el Transfer Pak, que será compatible con todas las Ediciones del juego, podremos enviar al juego nuestros Pokémon de GBC, así como disfrutar con el sencillo placer de verlos en todo su esplendor, con gráficos mejorados, en la pantalla de nuestra TV.



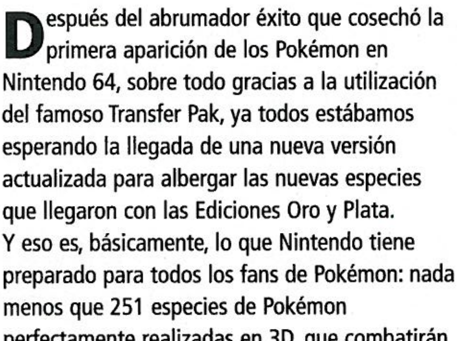
¿Los gráficos? De lo mejorcito, los Pokémon perfectamente diseñados y con todos los efectos.



Tranquilos, porque los modos de juego vendrán renovados para que se os haga repetitivo.



¡Por fin vamos a poder ver las nuevas especies con el flamante diseño poligonal de la 64 bits!



PSONE Y PLAYSTATION 2, LISTAS PARA VIAJAR

NUEVA LÍNEA DE ACCESORIOS PARA LAS CONSOLAS DE SONY



RECOMENDADO

Bolsa PS One

La estrella de la colección. Estructura semirígida, interior acolchado y cubierta impermeable aseguran el perfecto estado de vuestra consola, y además el tamaño es el justo para inclir bolsillos de transporte de periféricos y un compartimento para juegos. La bolsa de transporte PSOne incluye un bolsillo para transportar el teléfono móvil y sólo cuesta 3.490 ptas. Tanto por su calidad como por diseño, es muy superior a cualquier otra bolsa que se pueda encontrar en el mercado.

La mochila de Sony incluye un compartimento en la bandolera para guardar el teléfono móvil.

CD Case PS2





Se trata de un cómodo estuche para facilitar el transporte de juegos. Con un interior acolchado y cubierta rígida, su capacidad alcanza los 12 DVDs y una tarjeta de memoria, y ya está disponible al precio de 2.490 ptas.

Bolsa PS2

Más delicada, y sobre todo más cara, la consola de 128 bits exige un maletín similar a los utilizados para los ordenadores portátiles. De estructura semirígida y exterior en nylon, también está pensado para transportar hasta 5 DVDs y su precio es de 4990 ptas.



La bolsa de transporte de PlayStation 2 es muy similar a las utilizadas para los ordenadores portátiles.

Dual Shock PS One



Aunque tardarán aún unas semanas en estar disponibles, Sony acaba de anunciar el lanzamiento de nuevos mandos Dual Shock en varios colores, y con la conexión redondeada característica de PSOne. Por supuesto, serán compatibles con PS2 y con el anterior modelo de PlayStation y su precio rondará las 4.200 ptas.

UPXUS PRESENTA SU ALTERNATIVA AL DUAL SHOCK DE SONY

SU BAZA, LA RELACIÓN CALIDAD/ PRECIO

Ya hemos repetido hasta la saciedad que ningún control pad resulta tan cómodo y fiable como el Dual Shock de Sony, quizá por eso el Upxus Double Shock nos ha dejado tan buena impresión. Resulta difícil encontrar diferencias entre ambos, tan sólo una mínima reducción de la sensibilidad en los botones R2 y L2, y mayor resistencia de los sticks analógicos. Pero hay más, el Double Shock tiene un precio irresistible, tan sólo 2.990 ptas, es compatible con PS2, y podéis encontrarlo en Gameshop y Urende.

RECOMENDADO

El diseño es idéntico al del Dual Shock, y su precio es mucho menor.

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS DE CONTROL	TARJETAS DE MEMORIA
DC	 THRUSTMASTER 2 Muy robusto 10.990 Ptas	PELICAN STINGER La mas completa N.D. Ptas	DREAM CONTROLLER El más cómodo 4.690 Ptas	SEGA VMU Con pantalla LCD 4.490 Ptas
PSX	 SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 12.990 Ptas	  BLAZE FALCON Incuye mira láser 8.490 Ptas	  DOUBLE SHOCK Precio irresistible 2.990 Ptas (NUEVO)	  PELIKAN 4 MEGAS Megas sin comprimir 3.990 Ptas
PS2	 SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 12.990 Ptas	 BLAZE FALCON Incuye mira láser 8.490 Ptas	 DUAL SHOCK 2 Máxima fiabilidad 4.990 Ptas	 SONY MEMORY CARD Garantía oficial 6.490 Ptas
N64	TOP DRIVE 429 Buen manejo 8.490 Ptas	 NO DISPONIBLE	 N 64 CONTROLLER El primer analógico 4.990 Ptas	 MEMORY PAK Barata y suficiente 2.990 Ptas


18

Sony prepara una auténtica avalancha de títulos para después del verano



PS2 JUEGOS Y MÁS JUEGOS

Por si no había quedado lo suficientemente claro en el E3, Sony sigue empeñada en demostrar que no va a parar de ofrecernos grandes juegos para PS2. Aquí os presentamos los títulos más destacados que están siendo desarrollados por los equipos de programación de la propia Sony. A ellos tenéis que sumar la gran cantidad de títulos que están desarrollando todos los "third parties", así que se acabaron totalmente las dudas acerca de la potencia, calidad y cantidad de los juegos de PS2.

JAK & DAXTER

GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN LANZAMIENTO: INVIERNO 2001 DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG

LOS AUTORES DE CRASH BANDICOOT SE RENUEVAN

¡Sí, sí, sí! ¡Los chicos de Crash han vuelto! Y llegan con una fantástica aventura de acción bajo el brazo con la que cambian un poquito de tercio. Bueno, van a seguir con las las plataformas que tan bien conocen, pero mezcladas con la estrategia, la acción, las carreras, los minijuegos y con doble protagonista. Su calidad gráfica, animaciones y variedad serán difíciles de igualar.



Lo mejor de este juego es que será una mezcla entre plataformas y acción.





Estos son los protagonistas, Jak y el monito que lleva al hombro, que es Dexter. ¿Por qué un mono? Bueno, es que antes Dexter era un hombre, pero se cayó en un extraño lugar y se convirtió en "eso". Nuestro objetivo en el juego va a ser "reconvertirlo".



Este es el extraño vehículo antigravedad que podremos manejar en algunas fases.



▲ A FAVOR: LA MEZCLA DE GÉNEROS TAN DISPARES ES MUY ORIGINAL
▼ EN CONTRA: ¿LLEGARÁ A SUPERAR A LOS CRASH BANDICOOT?

LOS PUNTOS CLAVE: Es de los mismos creadores de la serie Crash Bandicoot, lo que es una garantía de calidad ● Tendrá 15 niveles, cinco minijuegos y diez jefes finales ● Controlaremos a dos protagonistas distintos ● No habrá tiempos de carga en todo el juego ● No sólo consistirá en saltar. También habrá que cumplir objetivos. ● Dispondremos de un original vehículo volador que se podrá controlar en primera persona. ● Las animaciones de los personajes, por lo que hemos visto, son sensacionales y muy variadas.

WORLD RALLY CHAMP. 2001

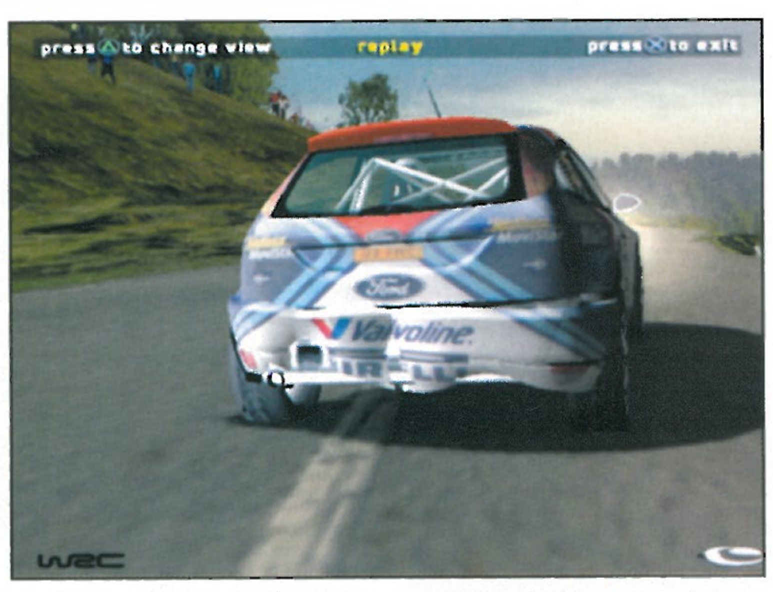
GÉNERO: **VELOCIDAD** LANZAMIENTO: **OTOÑO 2001** DESARROLLADOR: **EVOLUTION STUDIOS**

EL GT3 DEL MUNDO DEL RALLY

¡Brrrmmm, brrmmm! ¡Ojo, lluvia! ¡Derecha y a raaaassss! Esto es más o menos lo que nos irá indicando el copiloto del juego de rallies más espectacular y realista de la historia. Probablemente el mayor bombazo que Sony tiene en cartera para presentarnos dentro de unos meses, y el único título que va a poder compararse a su manera con Gran Turismo 3.

Por si alguno no lo sabe, la competición del World Rally Championship (Campeonato Mundial de Rallies) es un torneo en el que compiten coches con tracción a las cuatro ruedas con motor turbo, que son modelos modificados de conocidos turismos. Por ejemplo, el Ford Focus, el Peugeot 205 o el Subaru Impreza son algunos de los coches utilizados. Pues bien, Sony ha conseguido la licencia de la WRC, lo que le está permitiendo reproducir todos los coches oficiales, escuderías y conductores de la competición real en este gran juego que se avecina para PS2. Pero ya estamos más que acostumbrados a juegos de licencias que se quedan simplemente en eso, y que luego no ofrecen ningún otro punto interesante. Afortunadamente, este no va a ser el caso de WRC 2001, probablemente el proyecto más ambicioso de Sony en estos momentos, para el que está tirando la casa por la ventana en cuestión de tecnología punta. Por ejemplo, gracias a la tecnología Digimask, los rostros de piloto y copiloto tendrán apariencia fotorrealista, y el modelado 3D de la cabina y de la carrocería aumentarán las sensación de realismo desde la vista interior. Incluso las repeticiones se beneficiarán de un estilo televisivo que les dará un "look" mucho mas dinámico.

Pero el punto fuerte lo encontraremos en el propio desarrollo de las carreras, con coches totalmente deformables que además se llenarán de barro y suciedad progresivamente, y el diseño de los 70 circuitos (¡uau!) cuyo trazado está siendo generado a partir de fotografías tomadas por satélite. Unid a todo esto las indicaciones habladas del copiloto, y el rugir de los motores tomado directamente de los coches y obtendréis la nueva gran promesa de la velocidad para PS2.



Una de las pocas cosas que echamos de menos en GT3 son las deformaciones de los coches, cosa que en WRC 2001 veremos en todo su esplendor. También se irán llenando de barro, arena y suciedad a medida que avancemos en las carreras.

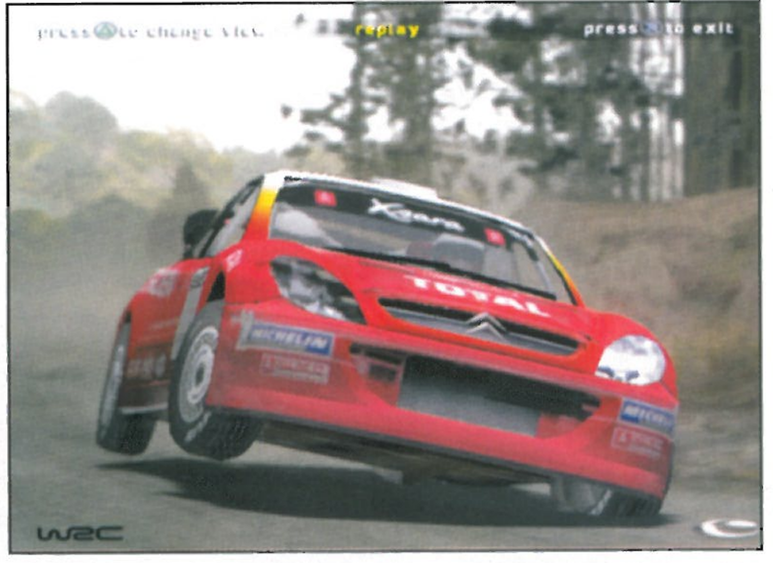


Las repeticiones se saldrán de lo acostumbrado con planos atrevidos al estilo de las retransmisiones televisivas.





Efectos atmosféricos como la niebla cambiarán a lo largo de cada etapa.



La fidelidad que se está poniendo en la recreación de las carrocerías y en la física de cada vehículo hace que podamos calificar a este juego como el "GT3 de los rallies".







▲ A FAVOR: **VA A SER LA EXPERIENCIA DE RALLIES MÁS REALISTA DE CUALQUIER CONSOLA.**
▼ EN CONTRA: **ESPERAMOS QUE NO SEA DEMASIADO COMPLICADO DE MANEJAR.**

LOS PUNTOS CLAVE: Todos los coches, escuderías, pilotos y circuitos reales del WRC ● Recreación 3D perfecta del exterior de los coches y de la cabina. ● Deformaciones en tiempo real de la carrocería: se abollarán, se llenarán de barro... ● Trazado de los circuitos ultra-real conseguido a partir de fotos de satélites ● Repeticiones con gran movilidad y efectos televisivos. ● Efectos climáticos en tiempo real que cambian dentro de cada circuito. ● Podremos ver kilómetros y kilómetros de horizonte con la vista en primera persona.

THIS IS FOOTBALL 2002

GÉNERO: DEPORTIVO LANZAMIENTO: OTOÑO 2001 DESARROLLADOR: TEAM SOHO

¡VAYA GOLAZO QUE ESTÁ A PUNTO DE MARCAR SONY!

La tercera parte de su afamado simulador futbolístico ya está muy cerca de su terminación y como podéis comprobar por las imágenes, tiene una pinta estupenda. Las capacidades gráficas de PS2 están quedado totalmente al descubierto con unos modelos que recrean a la perfección los rostros y la fisionomía de los jugadores con un realismo que roza lo imposible.



Cualquier ángulo será bueno para trazar una jugada. Ojito a los estadios (abajo).



¡Pero si es Barthez en persona y en plena palomita! ¡Esto sí que es realismo!



La licencia de la FIFPro seguirá proporcionándonos a los grandes astros del deporte rey con nombres y apellidos, así como los principales equipos de los campeonatos europeos, clubes nacionales y competiciones de copa. ¡Señores, esto sí que es fútbol!

▲ A FAVOR: TIENE PAPELETAS PARA SER EL JUEGO DE FÚTBOL MÁS REAL PARA CUALQUIER CONSOLA.
▼ EN CONTRA: TENDRÁ UNA DURA COMPETENCIA EN FIFA 2002.

LOS PUNTOS CLAVE: Tendrá todas las plantillas y equipos reales de las principales competiciones nacionales y europeas. ● Los encuentros tendrán más opciones tácticas con un control más asequible. ● Gráficamente puede ser el mejor juego de fútbol jamás visto ● Los rostros de los jugadores estarán tan bien hechos que parecerán reales ● El ambiente de los partidos nos sumergirá en la piel de los jugadores: gritos de las hinchadas, bengalas, fuegos artificiales... ● La Inteligencia Artificial de los rivales se está mejorando mucho

AIRBLADE

GÉNERO: DEPORTIVO-AVENTURA DE ACCIÓN LANZAMIENTO: INVIERNO 2001 DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG

AVENTURA EN UNA TABLA DE SURF

Nada de olas ni de ruedas: Airblade nos va a dar alas colocándonos en una tabla de surf voladora para realizar los trucos aéreos más alucinantes al estilo Tony Hawk. Pero además incluirá la novedad de con contar un desarrollo con toques de aventura con varias misiones en cada nivel.



Controlando a Ethan (como el de Misión: Imposible) tendremos que liberar al científico que ha creado la tabla antigravitatoria en la que montamos.



Habrá que realizar combos sin parar.



Atacaremos a los enemigos con la tabla.



▲ A FAVOR: LA MEZCLA DE GÉNEROS TAN DISPARES ES MUY ORIGINAL
▼ EN CONTRA: ¿LLEGARÁ A SUPERAR A LOS CRASH BANDICOOT?

LOS PUNTOS CLAVE: Es de los mismos creadores de la serie Crash Bandicoot ● Tendrá 15 niveles, cinco minijuegos y diez jefes finales ● Controlaremos a dos protagonistas distintos ● No habrá tiempos de carga en todo el juego ● No sólo habrá que saltar. También hay que cumplir objetivos. ● Controlaremos un original vehículo

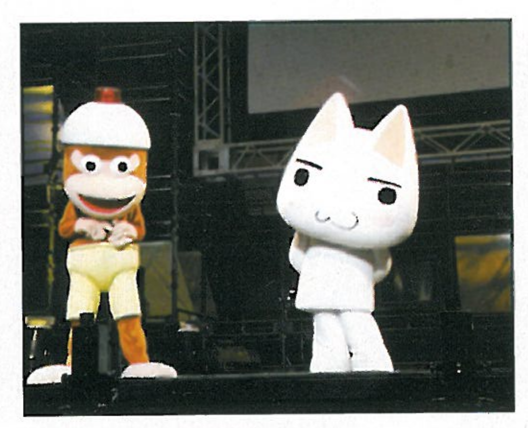
... Y TAMBIÉN JUEGOS PARA LOS MÁS JÓVENES

SONY QUIERE HACER FRENTE A NINTENDO CON TÍTULOS PARA TODAS LAS EDADES

Todos estos títulos que os hemos enseñado los ha presentado Sony en el transcurso de una fiesta celebrada en una conocida sala del barrio de Shibuya, en Tokio. Además de los juegos, uno de los detalles más importantes de esta presentación ha sido que la compañía japonesa ha dejado muy claras sus intenciones de acercar PS2 a los usuarios más jóvenes, sin duda para hacerle la competencia a Game Cube. Las mascotas mas famosas – a saber, Parappa, Piposaru el de Ape Escape y Toro, un famoso personaje que en Japón cuenta con sus propios juegos – estuvieron paseándose durante toda la fiesta y aprovecharon para presentar los próximos juegos que van a protagonizar: Ape Escape 2 y Parappa de Rapper 2. De este último título os ofrecemos más abajo las primeras imágenes disponibles y un repaso a las principales características que nos explicó Sony en la presentación. Y ahora os dejamos con unas hamburguesas, esto... mejor que lo leáis...



Nuestro querido Parappa y un simpático Chocobo de la saga Final Fantasy se estuvieron paseando por la fiesta de Sony y nos hicieron pasar un buen rato de bailoteo.



El monito de Ape Escape y Toro (a este no tenemos el gusto de conocerlo mucho en España) también estuvieron presentes para presentar sus nuevos juegos.



Al evento de Sony asistieron todos los jefazos de la compañía, además de gente de Sega y Namco que fliparon con los nuevos juegos en preparación para PS2.

SONY Y MCDONALDS UNEN SUS FUERZAS



Sony ha reunido a todas sus mascotas, incluidos los conocidos Chocobos de Square, para que participen en una operación conjunta con la cadena de restaurantes Mc Donalds, mediante la que se incluirán promociones con regalos referentes a estos personajes. Esto es una manera de hacer llegar PS2 a los jóvenes (además de servir como promoción para Final Fantasy X) y al mismo tiempo sirve a Mc Donalds como promoción para apoyar su entrada en el mercado japonés. ¡Mucho ojito porque se rumorea que uno de los regalos será una edición limitada de las demo de Parappa de Raper 2 y Ape Escape 2001!

PARAPPA THE RAPPER 2



Todos los amigos de Parappa, como el Maestro Cebolla, volverán a aparecer.



Sony ha rescatado a una de sus mascotas más famosas, Parappa, que protagonizó un originalísmo juego en PlayStation nada menos que en 1997. Parappa the Rapper 2 mantendrá las premisas de todo juego musical: una música pegadiza y mucho ritmo para que el jugador emule a los "raperos". Por si alguno de vosotros se perdió el anterior, la cosa va de un perrito rapero llamado Parappa que tiene que seguir el ritmo de las canciones que le marcan su maestro y sus amigos. Para ello habrá que pulsar el botón en el momento adecuado según el ritmo de la letra y de la música.

Y claro, la cosa se va complicando cada vez más, pero una de las novedades que incluirá esta nueva entrega además de la evidente mejora gráfica es que tras los primeros compases, el juego ajustará el nivel de dificultad según la habilidad "raperística" del jugador, para que puedan jugar también los más "peques". A esto hay que añadir un modo para dos jugadores que promete ser francamente divertido. El lanzamiento del juego se está apoyando con una serie de TV que se emite desde abril en Japón e incluso se está habilitando una página web para que los raperos más lanzados intercambien impresiones.





Los gráficos seguirán en la misma línea que luego ha sido copiada por juegos como «Paper Mario»: personajes planos en 2D dotados de mucha simpatía.

Seguro que habéis oído hablar de las virtudes de la película de "Final Fantasy". Se ha escrito mucho sobre su uso de la tecnología, y el impresionante salto respecto a las demás películas de animación digital, pero ¿estáis preparados para verla? ¿Conocéis a sus personajes o el universo en el que se desarrolla? Tranquilos, porque en este reportaje os vamos a desvelar la información más imprescindible para disfrutar a tope del bombazo de este verano antes de su estreno el 24 de agosto.

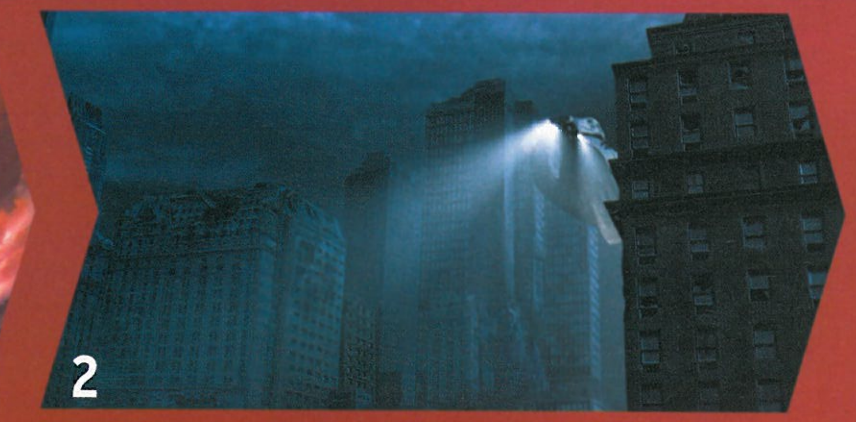
La primera superproducción de la era digital

FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR





El sueño es siempre el mismo: Aki se encuentra en el centro de un planeta desértico, sola, rodeada de seres que no conoce y con los que tampoco puede comunicarse...



Despierta. El mundo ha quedado destruido por los alienígenas que viajaban sobre un meteorito. Ahora las ciudades están tomadas por los Phantom; no hay vida.

Según Jun Aida, el productor de la película, a quien entrevistamos aprovechando su visita a nuestro país, "nuestra intención no era competir con las demás películas de personajes reales. La nuestra está pensada para dirigirse a un público más amplio, al contrario que otras anteriores basadas en videojuegos". La experiencia de producir "Street Fighter, la película", además de las series de dibujos animados basadas en «Megaman» y «DarkStalkers», le ha dotado de la visión suficiente para embarcarse en este proyecto junto con los estudios de Square en Honolulu y Columbia Pictures. "Recordamos que hace 8 años se estrenó "Jurassic Park" y que la gente salió impresionada del cine, porque no se esperaba lo que iba a ver. Espero que nosotros cosechemos un éxito parecido, porque aparte de un apartado visual sin precedentes, contamos con una buena historia".

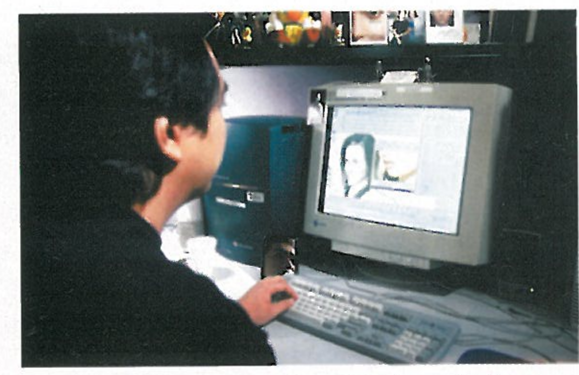
Aida no pudo menos que comparar a Sakaguchi -creador de todos los «Final Fantasy», presidente de Square USA, y además director de la película- con Spielberg: "Mi talento creativo es nulo, y él tiene una idea muy clara de lo que quiere... se puede decir que formamos un buen equipo".

Este equipo se ha embarcado en un proyecto que ha durado más de 5 años y cuyo coste final ha superado los 140 millones de dólares de presupuesto. Y todo gracias al trabajo de cerca de 200 personas en el edificio Harbor Court de Square, en Honolulu. "Siempre ha sido un proyecto con el que pretendíamos alcanzar el éxito. En caso de fallar, no podíamos permitirnos que se quedase simplemente en una experiencia para desarrollar mejores videojuegos, porque teníamos que rendir cuentas ante todos nuestros accionistas". »»

Cómo se hizo

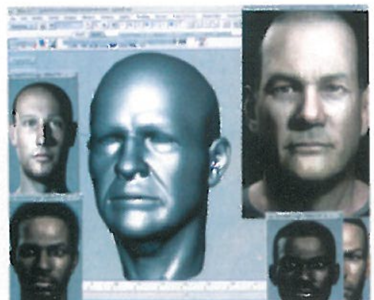


Para que los movimientos no resultasen artificiales, se han utilizado técnicas de "motion capture" con actores reales.



El diseño de cada personaje se basa al 50% en aplicaciones tecnológicas. El resto lo pone la imaginación de los artistas.





Antes de obtener el modelo, se genera una textura con todas las imperfecciones de la piel que el personaje "vestirá" definitivamente. Eso sí, resulta un poco asqueroso.

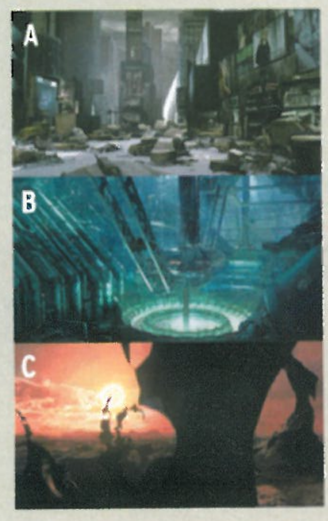


Una vez perfilado el personaje, comienza el diseño "a lápiz" de los escenarios.



Más tarde, se reproduce el boceto con masilla para ver si se consigue el efecto deseado. El último paso es plasmarlo en el ordenador.

Los mundos de "Final Fantasy"



En el futuro, la Tierra ha quedado destruida por un enorme asteroide **(A)**, y los únicos supervivientes se han refugiado en ciudades sobre las que se han colocado unas cúpulas-escudo para que no puedan penetrar los Phantom. Mientras tanto, el hombre ha puesto en órbita enormes instalaciones en las que se aplican las tecnologías más avanzadas **(B)**, y que se han convertido en la única esperanza para la supervivencia de la raza. Este mundo se ha convertido en el objetivo de los Phantom, unos alienígenas que han emigrado desde un planeta desértico, en el que ya no quedaban otros habitantes a los que privar de su energía vital **(C)**.



Aki se atreve a descender a una ciudad para buscar formas de vida: el sexto espíritu, la única solución para salvar el planeta. Sin embargo, los Phantom están al acecho.



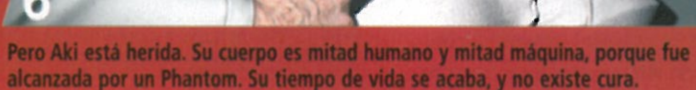
Afortunadamente, no está sola. Cuando todo parecía perdido, los soldados del escuadrón Ojos Profundos acuden al rescate. El enfrentamiento es salvaje.

»»



5

¡Ahí está! El sexto espíritu es una planta, y ya queda menos para reconstruir a Gaia, el espíritu de la Tierra. Los soldados han conseguido derrotar a los Phantom.



6

Pero Aki está herida. Su cuerpo es mitad humano y mitad máquina, porque fue alcanzada por un Phantom. Su tiempo de vida se acaba, y no existe cura.

"Siempre quise crear una forma de espectáculo que uniera la genialidad de los videojuegos con los efectos especiales del cine". Hironobu Sakaguchi, director.



General Hein El traidor

Cumple todos los requisitos para ser un malo "de película". Frío como el hielo, este militar no soporta el mínimo error entre sus filas, y está convencido de acabar con la invasión Phantom por la fuerza. Si el cañón Zeus fuera disparado desde el espacio, el riesgo de que la Tierra quedase destruida sería demasiado alto, pero esto es algo que no tendrá en cuenta ante el gobierno, mientras se enfrenta a la Doctora Aki y a sus partidarios. El General Hein será capaz de sacrificar las vidas de los últimos habitantes de nuestro planeta, bajando las defensas de las ciudades como cebo para atraer a los extraterrestres, aunque eso suponga también su propia muerte.

Aki no dudará en empuñar un arma cuando se trate de defender a sus compañeros.



Las premoniciones de Aki indican que si se juntan los 8 espíritus, Gaia tendrá la fuerza suficiente para derrotar a los Phantom.

Afortunadamente, en palabras de Sakaguchi, "el resultado va mucho más allá de todo lo que se haya hecho antes". Aunque tampoco han faltado los problemas: "A diferencia de cuando le damos vida a objetos inanimados, simular los movimientos humanos del pelo y de la ropa supuso un gran reto. Los espectadores son más críticos en este sentido, ya que nosotros estamos observando ese tipo de movimientos a diario". "Sin embargo -señala- éste ha sido el sueño de los diseñadores gráficos durante mucho tiempo, ya que las únicas limitaciones que se han encontrado a la hora de realizar esta película han sido temporales". Como puntualiza Aida, "nada comparado con el videojuego de PlayStation, en el que tuvimos problemas para adaptarnos a la capacidad de cada máquina".

Según Sakaguchi, "lo que más nos ha satisfecho son las expresiones de la gente al ver a Aki por primera vez en movimiento". No es de extrañar, porque esta nueva heroína digital se ha convertido en la estrella de cine



9

Otro sueño, el mismo lugar. Aki no conoce el significado de sus visiones, pero está segura de que guardan una relación directa con los Phantom y su planeta de origen.



10

Las relaciones con Gray Edwards, miembro de los Ojos Profundos, son tensas debido a que existió una relación anterior entre ellos. De todos modos, es quien la ha salvado.



En el senado, y con la oposición del Dr Sid, el general Hein defiende el uso del cañón Zeus para acabar con la invasión, lo que también mataría a Gaia.

Aki se descubre para demostrar que la Fuerza Interior puede detener a los Phantom, como en su propio cuerpo. De momento, ha logrado detener a Hein.

que más trabajo ha necesitado para salir a escena: "Técnicamente hablando, las expresiones faciales han sido lo más costoso de conseguir". Por fortuna, el resultado final no deja lugar a dudas, "¡y además será mucho más fácil retomar nuestra labor para la segunda parte!", añade sonriendo. De lo que al menos sí tenemos garantías es de que la edición en DVD contendrá todo tipo de extras, porque se está preparando prácticamente a la vez que la película, aunque va a estar disponible unos seis meses más tarde.

Ahora sólo falta esperar hasta el 24 de agosto (si no se repiten los retrasos de última hora) para asistir al flamante estreno de "Final Fantasy, La Fuerza Interior", aunque de momento ya os hemos descubierto sus secretos más interesantes. Ahora, arrastrad a todos vuestros amigos a la sala más grande del barrio y preparad un buen cubo de palomitas, porque os aseguramos que ésta es una de esas pelis que conviene ir a ver más de una vez. ¡Nosotros ya hemos reservado nuestras entradas!

Phantom Los invasores

Después de agotar los recursos de su planeta, estos alienígenas parecen dispuestos a terminar con cualquier vestigio de vida que quede sobre la Tierra. Su aspecto original es el de monstruos con afiladas garras que caminan sobre dos patas, aunque en la Tierra adquieren una forma espectral que les permite volar y atravesar objetos. Si un humano es tocado por un Phantom, su energía vital empieza a desvanecerse hasta que muere. Sin embargo hay un modo de acabar con ellos: las balas son capaces de hacerlos desaparecer. Y si las visiones de Aki se cumplen, el espíritu de Gaia podría librarnos de ellos.





«Final Fantasy, La Fuerza Interior» no está basada en ninguno de los videojuegos de la serie, aunque conserva el espíritu de la saga.

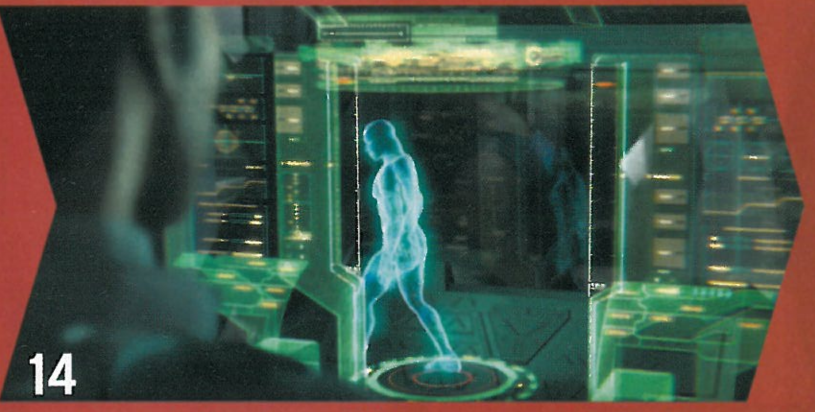


El séptimo espíritu ha sido descubierto. Aki, el Dr Sid y los Ojos Profundos viajan al espacio para tratar de rescatarlo antes de que lo descubran los Phantom.

Está en la mochila de un soldado muerto, y los Phantom no deben andar lejos. Aki lo recoge y se apresura a regresar a la nave. Quedarse allí sería muy peligroso.



¡Un ataque por sorpresa! Esta vez los Phantom son muy superiores, y no tardan en producirse bajas entre los Ojos Profundos. Gray es alcanzado por un enemigo.



Los conocimientos de Aki le salvan en el último momento, pero la fragilidad del grupo se ha puesto de manifiesto. Si no encuentran pronto a Gaia, el fin es inevitable.

"Rodar en Honolulu nos ha permitido reunir a los artistas más creativos y experimentados del mundo". Jun Aida, productor.



Aki Ross

La protagonista

La doctora Aki Ross esconde un profundo secreto. Está infectada por el contacto con los Phantom, y sólo la energía de los seres vivos le permite seguir con vida. Sin embargo, no dudará en lanzarse con todo su arrojo a por la última esperanza de la humanidad: el espíritu de la Tierra, o Gaia. Además, su pasado esconde una relación sentimental con Gray, de los Ojos Profundos, lo que le acarrea algún problema cuando vuelve a cruzarse con éste en medio de una operación de rescate.



Los ojos son principales culpables de la "humanidad" de Aki, su secreto: brillos conseguidos con una esfera de cromo.



Cada pelo de la cabeza de Aki se mueve de manera independiente, lo que da una idea del trabajo que conllevó la película.



En lugar de animación manual, se han utilizado técnicas de "motion capture" para que los gestos sean más realistas.



Los escudos han caído y ahora los Phantom pueden penetrar libremente por los conductos de ventilación... no hay esperanza para los habitantes de la ciudad.



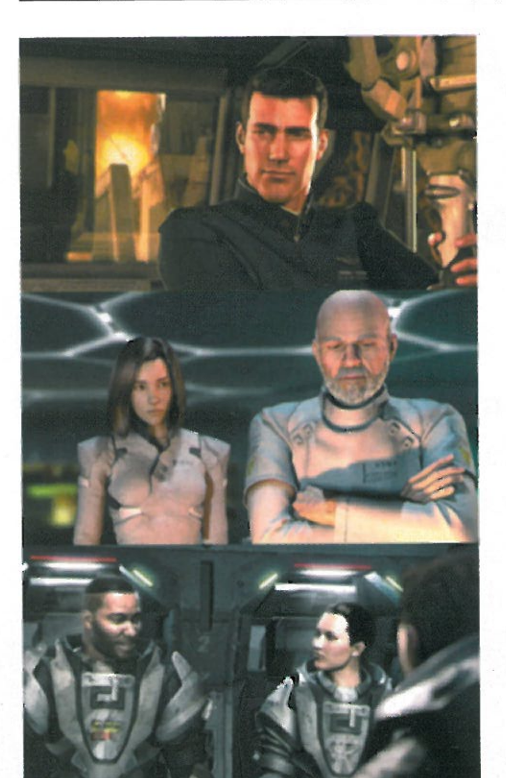
El grupo de Aki intenta acercarse para evitar la catástrofe, pero es demasiado tarde, los Phantom se esparcen por toda la ciudad, acabando con toda la población.



Otro sueño más, pero esta vez acompañada de Gray. El planeta de los Phantom desapareció por falta de recursos vivos, y puede que ocurra lo mismo con la Tierra.

Hay un traidor en el grupo. No hay tiempo para regresar a la Tierra con el séptimo espíritu y evitar que Hein deje ciudades indefensas para los Phantom como cebo.

Escuadrón Ojos Profundos **Los buenos**



En el año 2065, los únicos dispuestos a luchar por la humanidad son los miembros de una sección militar, los Ojos Profundos, que no dudarán en unir sus fuerzas al Dr. Sid. El equipo estará liderado por Gray, un experimentado guerrero que mantuvo una relación sentimental con Aki, y que arriesgará su vida para encontrar los espíritus ocultos. Entre los otros miembros del escuadrón se encuentran la valiente Jane; Ryan, un sargento que además de su fortaleza física es el mejor amigo de Gray, y Neil, el menos serio de todos. Sin embargo, las cosas se complicarán cuando descubran que un traidor se oculta entre ellos.

¿Qué es la Fuerza Interior?





Squaresoft también retoma en la película los típicos elementos espirituales que hay en sus videojuegos. Un planeta vivo (la Tierra), formado por la energía de todos los seres que habitan en ella, y que está "enfermo" por culpa de una invasión alienígena, vuelve a ser el pretexto para desarrollar una fantasía de proporciones épicas. La Fuerza Interior, una energía formada por valores humanos como el amor, el valor y la dedicación, que se conservan en ocho espíritus diferentes, es lo único que puede salvarlo, y Aki tiene que reunirla en un tiempo límite. Cada espíritu está representado por un elemento básico, como las plantas o las personas, y juntos representan el valor del planeta: el Gaia.

Entre los creadores de "Final Fantasy" se encuentran animadores de Disney, el director de escenario de "Matrix" y parte del equipo técnico de "Titanic".



La invasión está a punto de llegar a su fin: los alienígenas han tomado la Tierra, y los focos de resistencia van apagándose lentamente. Es el momento de actuar.

¿Llegarán los Ojos Profundos a tiempo? ¿Podrá despertarse a Gaia? ¿Se salvará Aki de la infección? La respuesta a todos estos interrogantes está en el cine. ¡No os lo perdáis!

El mejor terror psicológico llega a PS2 y Xbox





REGRESO A SILENT HILL

Aunque su lanzamiento está previsto para finales de año, ya conocemos de primera mano en qué estado se encuentra la secuela de «Silent Hill» para PlayStation 2 y Xbox. En un caserón de las afueras de París nos recibieron los miembros del Silent Team -sus programadores- para guiarnos a través de los tres primeros niveles jugables -apartamento, hospital y prisión- de la versión de PS2. Por lo que pudimos comprobar, el juego de Konami romperá de nuevo los moldes del "survival horror".

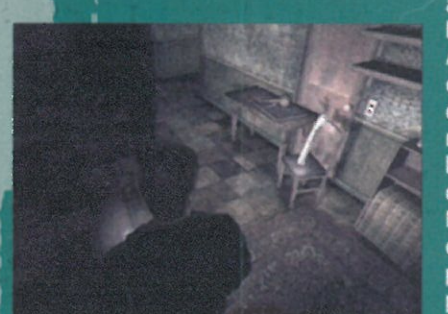
Así empieza todo...



¿Dónde estoy? ¿Qué hago aquí? Todo parece abandonado, y no consigo recordar por qué demonios he regresado a este pueblo fantasma. ¡Un momento! La carta de mi mujer, ya lo tengo claro, aquella que recibí años después de que ella muriese, y me devolvió la esperanza de recuperarla. Trata de mantener la calma. Lo primero es encender una luz y salir de este espantoso lugar. ¡Espera!, ahora oigo unos pasos...

El Apartamento

nivel tutorial

El aspecto de este nivel es tan oscuro que no es fácil distinguir en cual de las dos dimensiones (las mismas que había en el primer «Silent Hill») está. El apartamento está diseñado para que nos familiaricemos con un sistema de control calcado al de la primera parte -sólo que ahora podemos mover la cámara- y además conocer a Eddie, uno de los misteriosos habitantes de «Silent Hill». Al igual que Dahlia Gillespie en el original, no queda claro de parte de quién está, pero resulta reconfortante ver que ha sobrevivido a los monstruos que nos acosan desde el inicio. Nuestro objetivo es hacernos con un arma y buscar las primeras pistas acerca del paradero de nuestra esposa.

Enfrentados al más allá

los personajes



JAMES: *No tiene muy claro cómo llegó hasta aquí, pero cree que su esposa aún está viva en alguna parte del pueblo.*



MARÍA: *De no ser por el corte de pelo, la confundiríamos con Mary, la esposa de James. Al menos, parece de su parte.*



ÁNGELA: *También está atrapada en el pueblo, y parece ser la única que se da cuenta de que ocurre algo extraño.*



LAURA: *Esta niña no es tan inocente como parece. Seguro que sabe algo, pero resulta casi imposible alcanzarla.*



EDDIE: *Da la impresión de estar "ido", aunque ha sobrevivido al ataque de los monstruos. ¿Amigo o enemigo?*



MARY: *La esposa "desaparecida" de James. Siempre había sentido una atracción especial por este pueblo.*



La niebla sigue presente cada vez que salimos a la calle, aunque esta vez no es un recurso para ocultar la falta de memoria, sino un efecto gráfico de última generación.

Finalmente, el juego de Xbox será un "director´s cut" basado en la versión de PS2, que aparecerá en noviembre.

El Hospital

segundo nivel



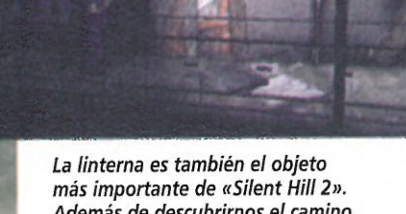




En el hospital descubrimos las claves sobre las que se apoya «Silent Hill 2»: un apartado gráfico muy logrado, en el que la niebla sólo se utiliza para aumentar la sensación de angustia; una historia que se va complicando por momentos gracias a la incorporación de enigmáticos personajes secundarios, y algunos puzzles bien repartidos por un desarrollo lleno de enfrentamientos. Sin embargo, lo mejor del juego continúa siendo el miedo que "nos mete en el cuerpo", y que en este caso no se debe tanto a los numerosos monstruos, sino a la genial combinación entre oscuridad, niebla y sonidos extraños. No apto para cardíacos.

Tienes correo...
El argumento de «Silent Hill 2» tiene poco que ver con el del primer juego. Una carta de nuestra mujer, muerta hace tres años, nos conduce a un misterioso pueblo para intentar resucitarla. Allí, los límites entre lo real y lo sobrenatural desaparecen.



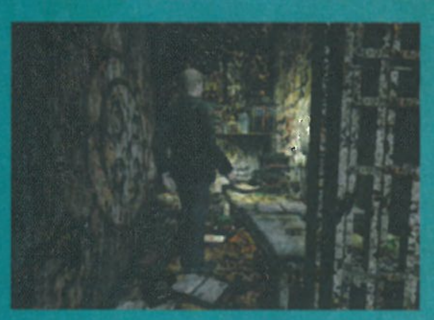


La linterna es también el objeto más importante de «Silent Hill 2». Además de descubrirnos el camino, crea unas espléndidas sombras en tiempo real sobre los decorados.

La Prisión
tercer nivel







No se nos ocurre mejor lugar para colocar a los enemigos más duros de «Silent Hill 2». En la cárcel del pueblo (el tercero de los niveles que se podían jugar en esta versión), James tendrá que utilizar sus armas más potentes para terminar con las babosas y demás "fauna" del inframundo, aunque esto es sólo el principio. Los miembros del Silent Team nos han asegurado que en la versión final de «Silent Hill 2» también tendremos que escoltar a uno de los personajes secundarios, aunque no controlemos más que a James.

El ambiente de la cárcel es inmejorable, ya que el uso de la nueva librería de Sony "S Sound 3D" permite crear un sonido envolvente con tan sólo dos altavoces, y en tiempo real. Vamos, que la ambientación -a la que también contribuye un innovador efecto "grano" que distorsiona la imagen- no tendrá nada que envidiarle a los excelentes resultados del original.

¿Existe un Silent Hill de verdad?



«Silent Hill 2» podría estar ambientado en cualquier pueblecito del sur de los Estados Unidos. Bueno, a decir verdad no en cualquiera, ya que como podréis apreciar por estas imágenes, el Silent Team se ha inspirado en lugares reales para añadirle misterio al DVD. No os preocupéis: no se trata de un pueblo en sí, sino de un conjunto de casas y localizaciones de distintos lugares que se han ido fotografiando para pasarlos después al juego en completas 3D.

El terror está de moda



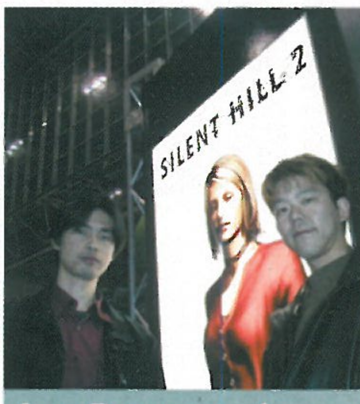
SILENT HILL, GBA: *No se trata de una conversión directa del original de PlayStation, sino más bien de un juego "conversacional" que se desarrolla sobre la misma historia. Textos y más textos, junto a unas alucinantes imágenes estáticas sacadas de PS, trasladarán el ambiente de pesadilla a Game Boy Advance. Aunque el lanzamiento en Japón ya se produjo el pasado mes de marzo, aún no es seguro que el título de Konami se distribuya en nuestro país.*



ILLBLEED, DREAMCAST: *Seguro que ya conocéis los ingredientes del juego de Climax Graphics: una chica sola en un parque de atracciones, monstruos a tutiplén, un toque "gore" y un sexto sentido que nos avisa del peligro. Este curioso "survival horror" todavía no tiene fecha de lanzamiento definitiva, pero esperamos ver a los zombies pronto por nuestro país. De momento, nos tenemos que conformar con algunas pantallas tan espectaculares como ésta.*



DEVIL MAY CRY, PS2: *Capcom abandona el estilo «RE» y se mete de lleno en unos escenarios 3D de la mano de un personaje que puede saltar y se controla como en un arcade. Su nombre es Dante, y aunque tardará un par de meses en llegar a Españas, los índices de ventas en Japón nos dicen que a este "medio humano" se le da de perlas lo de matar demonios. Además, los usuarios de PS2 muy pronto podrán disfrutar de una demo incluida en «Code: Veronica».*



Los Programadores

Aunque los productores fueron también responsables de «Shadow of Memories», el equipo de programación sólo ha trabajado en los dos «Silent Hill». De esta guisa nos recibieron en París, para mostrar por primera vez a la prensa europea los progresos de su primer título para PS2. El resultado, como habéis visto, es de lo más prometedor.

NUEVA GAME BOY ADVANCE® Y WORM LIGHT PLUS ADVANCE®

¡HÁGASE LA LUZ!



- INNOVADORA FUENTE DE LUZ BLANCA SIN PILAS.
- DISEÑO COMPACTO Y AJUSTABLE, CON UNA FUENTE DE LUZ (LED).
- IDEAL PARA JUGAR CON POCA LUZ Y EN DETERMINADOS VIAJES.
- ENCHUFE INCORPORADO PARA CONECTAR UN CABLE LINK SIMULTÁNEAMENTE.
- SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.



www.nykocanarias.com

Distribuidor Oficial en España:



Contactos:
Clientes: info@nykocanarias.com
Comerciales: comercial@nykocanarias.com

Tel: 928 151435
Fax: 928 735725

C/ Angel Guimerá, nº 3 ● 35120 - Arguineguín ● Las Palmas de Gran Canaria



PreEstreno

■ CAPCOM

RE Code: Vero

Cada vez está más cerca, ya puedo sentirlo, incluso huelo el hedor a putrefacción de los zombies de «Resident Evil». Oigo sus lamentos y el arrastrar de sus pasos, siento el terror y la angustia que provocaron entre los usuarios de Dreamcast hace más de un año. Sí, amigos, sí, Capcom volverá a sembrar el pánico, pero esta vez entre los usuarios de PS2, con una versión corregida y aumentada de «Code: Veronica».



Los gemelos Ashford, herederos de Umbrella, serán una enigmática pareja que tratará de eliminarnos a toda costa para impedir que descubramos el misterio de la isla.

Capcom ya esta dándole las últimas pinceladas a la conversión de «Code: Veronica», el que es sin duda alguna el mejor capítulo de la serie «Resident Evil». Esta cuarta entrega nos situará justo después de los hechos ocurridos en «Resident Evil 2», y nos pondrá en la piel de Claire Redfield, la hermana pequeña de Chris (el protagonista masculino de la primer aventura).

La verdad es que la chica es valiente, pero un poco incauta, porque ha sido hecha prisionera cuando buscaba a su hermanito. Por tanto, nuestro objetivo será escapar de la isla en la que estamos, y a partir de aquí se desarrollará una trama que cobrará profundidad a medida que avancemos, con giros argumentales propios del guión de las mejores películas de cine.

Apoyando esta estética cinematográfica disfrutaremos de un apartado gráfico de gran calidad (similar al que ya vimos en Dreamcast) que incluirá, además de unos personajes bien detallados, escenarios tridimensionales generados en tiempo real. En estos decorados descubriremos unos audaces enfoques de la cámara que, sin perjudicar la jugabilidad, servirán para pegarnos algunos sustos.

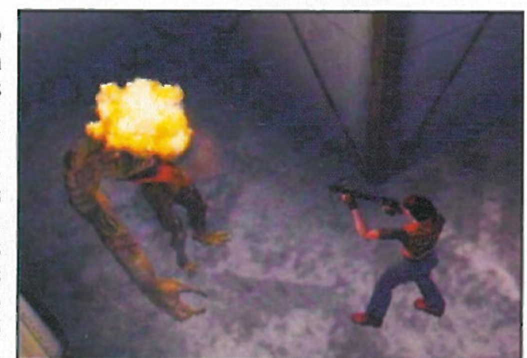
Dentro de esta atmósfera de tensión continua (que no beneficiará en nada ➤



Podemos comprobar el alto grado de detalle de los gráficos en las grietas de este espejo, o en los dardos que tiene clavados el zombie.

PlayStation 2

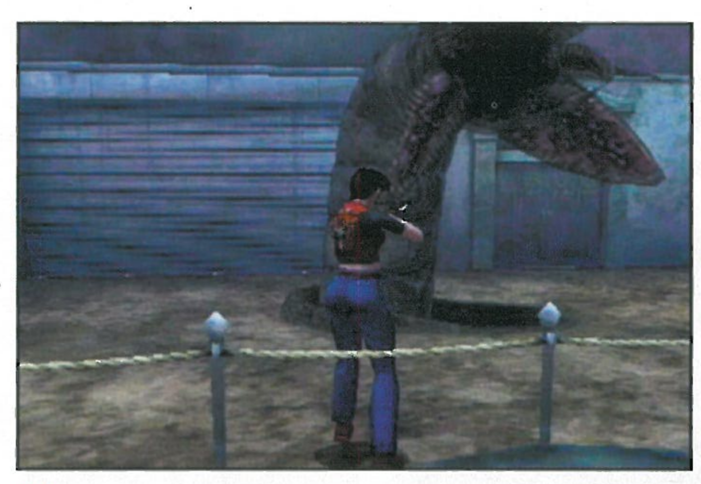
Septiembre



El juego alternará los clásicos zombies, "hunter" y "tyrant", con nuevos monstruos, como los terroríficos "grave digger" o las polillas.

Aunque «Code Veronica X» no sea más que un "refrito" de la versión de Dreamcast, la serie «Resident» sigue adelante. Capcom está desarrollando también la cuarta entrega para PlayStation 2, y convirtiendo «Resident Evil 0» para GameCube.

nica X



Justo antes de viajar a la Antártida, Claire tendrá que hacer frente a un importante "problema" de lombrices. Si no comiese tanto chocolate...







Cómo no podía ser de otra forma, en un momento del juego activaremos una cuenta atrás. El resultado, os lo podéis imaginar: ¡a correr se ha dicho!

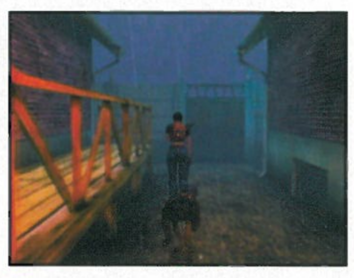


El mechero servirá para iluminar los escenarios en tiempo real.



Por primera vez en la serie, dispararemos armas a dos manos.





El culto al cuerpo también ha alcanzado al zombie de esta sauna.



Abandonar las mascotas en vacaciones tiene sus consecuencias.

¿Será el último superviviente?



A lo largo de «Resident Evil Code: Veronica X» nos vamos a cruzar con el único superviviente de la isla. Steve Burnside, un joven impetuoso cuyo padre también ha sido infectado por el "T Virus".

➤ a nuestro ritmo cardiaco) también tendrá un papel importante el sonido. La música acompañará a la perfección tanto los momentos de acción, como los "sentimentales" (que, por cierto, no serán pocos), sin contar los gemidos de los zombies, capaces de obligarnos a encender la luz en mitad de la partida.

La pregunta es: ¿la "X" del título es de adorno, o el juego de PS2 incluirá alguna novedad respecto a la versión de Dreamcast? Sabemos que Capcom va a intercalar hasta diez minutos de vídeo, que nos darán pistas sobre... No, no os lo vamos a desvelar, así que tendréis que esperar a que salga a la venta este «RE Code: Verónica X», que además vendrá con una demo jugable de «Devil May Cry». La oferta, como veis, va a ser de lo más terrorífica...





Lo Mejor

- Los escenarios en tres dimensiones y los efectistas movimientos de la cámara.
- La atmósfera de terror y tensión continua.

Lo Peor

- Las novedades pueden sabernos a poco.
- No está recomendado para personas que tengan problemas cardiovasculares.

Primera Impresión 

■ ACTIVISION

X-Men Mutant

Lobezno, Pícara, Cíclope y compañía va a regresar a la consola gris de Sony en pocas semanas. Su primera parte no dejó muy buen sabor de boca, pero esta nueva entrega promete cambios capaces de enganchar tanto a los seguidores del cómic como a los incondicionales de la lucha.

Por supuesto, el principal aliciente que nos ofrecerá «Mutant Academy» no será otro que el de luchar con los míticos héroes del cómic, más de moda que nunca después de su reciente paso por la pantalla grande. Así, podremos controlar a todo un plantel de mutantes, que completarán la nada despreciable cifra (sobre todo para los que no sean supersticiosos) de trece luchadores, más otros tres ocultos. Obviamente, cada uno tendrá sus respectivos golpes y combos, siempre relacionados directamente con su personalidad en las páginas del tebeo de Marvel.

Como todo juego de lucha que se precie, «X-Men 2» nos dejará calentar los puños en un exhaustivo modo de entrenamiento, donde podremos aprender todas las habilidades de cada personaje. Otros tres modos, "Survival", "Two Players" y el indispensable "Arcade", integrarán el resto de opciones del juego, completando un panorama que, en principio, se nos antoja algo escaso. Respecto a esto, esperemos que sus creadores todavía nos sorprendan con alguna novedad de última hora, ya que la manera de triunfar en este género tan competido es, irremediablemente, innovando. ➤



Lobezno es uno de los X-Men más conocidos, ¡y parece estar en plena forma!

Los fondos de los escenarios estarán plagados de detalles móviles.





Como veis, algunos golpes tendrán increíbles resultados a nivel visual.



La única pega que hemos visto de momento es la escasez de opciones de juego. Por lo demás parece que el nivel técnico de «X-Men» estará a la altura de los mejores del género.

PlayStation
Septiembre

El primer «Mutant Academy» vio la luz sin causar demasiado revuelo en el género. Esta segunda parte tiene la intención de "limpiar la honra" de su antecesor, centrándose sobre todo en las mejoras a nivel técnico.

Academy 2



En ocasiones la cámara rotará y realizará zooms para darle mayor espectacularidad al desarrollo del combate.



Las presas serán la técnica más utilizada durante los enfrentamientos. Sencillas de ejecutar y muy efectivas.



Una buena patada en el... ¡ejem!

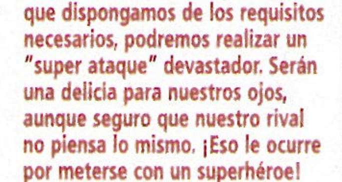


Con golpes así, victoria segura.



Los combos serán muy sencillos.

El poder de los "hombres-X"



Durante los combates, y siempre que dispongamos de los requisitos necesarios, podremos realizar un "super ataque" devastador. Serán una delicia para nuestros ojos, aunque seguro que nuestro rival no piensa lo mismo. ¡Eso le ocurre por meterse con un superhéroe!



No sabemos si Pícara ha estado entrenando esta patada especial, o es que con el lío del fichaje de Zidane le ha entrado el gusanillo por el fútbol.

Pese a apuntar esta carencia, «Mutant Academy 2» parece reunir otras bazas que le ayudarán a hacerse un hueco entre los "mandamases" del género. ¿Que cuáles son? Bueno, no tenéis más que echarle un vistazo a estas primeras pantallas para hallar la respuesta. Y es que lo que primero nos ha llamado la atención han sido sus fantásticos gráficos, con increíbles efectos visuales y zooms durante los combates, escenarios y personajes tridimensionales (¡estos tipos están cachas de verdad!) y contundentes combos (fáciles de realizar, por cierto).

Cuando entremos en combate, nos sorprenderá que, al igual que sucedía en la primera parte, «X-Men MA 2» basará sus peleas principalmente en la rapidez y el dinamismo, dejando a un lado la técnica de los jugadores más duchos en la materia. Puede que este aspecto desanime a los más jugones, pero en el otro lado de la balanza va a estar la gozada que supondrá tener a la Patrulla X al completo luciendo palmito en nuestro televisor.

En fin, con todo este podéis ir abriendo boca. Irle dando un repaso a vuestra colección de comics, porque el mes que viene tenéis una cita con estos superhéroes.



Lo Mejor

- El número de luchadores.
- Su calidad visual.

Lo Peor

- Si mantiene sólo tres modos de juego puede hacerse corto y monótono. Esperemos a ver.

Primera Impresión





■ EIDOS

Soul Reaver 2

Surgido de las tinieblas para clamar venganza, el vampiro Raziel tratará de culminar su cruzada iniciada en DC y PSOne contra el diabólico Kain, en una apasionante aventura para PS2 de impecable factura.

Por fin está apunto de ver la luz la esperada secuela de uno de los títulos más aclamados de la historia de PlayStation. «Soul Reaver 2» dará comienzo justo donde finalizó su antecesor, que por si acaso no lo recordáis, nos dejaba con el alma "al aire" tras una encarnizada batalla entre Raziel y Kain, de la que este último huía por el "portal del tiempo" cuando iba a ser derrotado.
Así las cosas, en esta continuación seremos transportados una vez más a los misteriosos e inhóspitos parajes de Nosgoth, donde nos encontraremos con un Raziel sediento de venganza, pero con mucho más poder que nunca gracias a todas las habilidades adquiridas, y sobre todo a la "Soul Reaver" o "Segadora de almas", una temible espada capaz de devorar el espíritu de los enemigos caídos. De ésta forma, Raziel atravesará el portal por donde huyó Kain sin dudarlo e iniciará la búsqueda de su traidor maestro y creador, que se encuentra oculto en alguna época desconocida. Como era de esperar, el argumento, que fue uno de los aspectos más laureados de su predecesor, estará a la altura de las circunstancias y nos sumergirá en una épica historia de traición y venganza, donde tendrán cabida los más tenebrosos personajes como vampiros o demonios, y que ahora gracias a las posibilidades que ofrece PS2 mostrarán un aspecto increíble. Para que os hagáis una idea, os diremos que en el anterior juego Raziel estaba compuesto por ►



Este es el nuevo y aterrador aspecto que lucirá Kain, la criatura que convirtió a Raziel en vampiro.



Los escenarios serán muy variados y tendrán una gran riqueza arquitectónica. Vamos, que son la leche.



Raziel dispondrá de nuevos y poderosas habilidades mágicas para combatir a Kain.





PlayStation 2

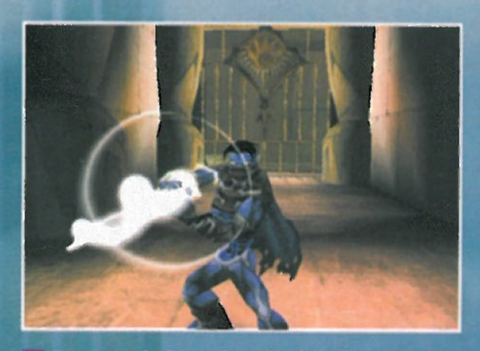
Septiembre



Los efectos de luz a tiempo real, como el reflejo del fuego de los faroles, estarán muy cuidados.



Tras la cancelación de la versión de Dreamcast, Eidos se está volcando en la entrega para PS2 de «Soul Reaver 2». Y aunque se está haciendo de rogar, el resultado va a merecer la larga espera a la que nos están sometiendo.



De nuevo, la "Segadora de almas" será nuestra mejor aliada contra las hordas de criaturas.







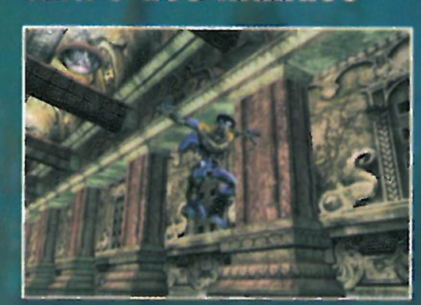
Luchar contra monstruos (arriba) y solucionar puzzles (derecha) serán las notas predominantes de esta secuela, igual que ocurría en «Soul Reaver»



Raziel es un ser vampírico que cubre su horrible aspecto con harapos. Lo que lleva en la espalda son sus alas, que le servirán para planear cuando lo exija el guión.



Entre dos mundos





Como en el juego anterior, Raziel tendrá la capacidad de viajar del plano material, donde vive, al espectral, donde se esconden los vampiros, y viceversa.

unos 500 polígonos, mientras que ahora serán 3000 los utilizados para darle forma, lo que le dotará de un aspecto impresionante. Por supuesto, también en los escenarios se notará el salto generacional y ahora serán mucho más grandes, variados y ricos en detalles. Además, los programadores nos han prometido que en el juego no existirán los tiempos de carga gracias a una tecnología nueva que leerá constantemente del CD, con lo quela fluidez será total.

Donde parece que no va a haber demasiados cambios será en la mecánica, ya que de nuevo será indispensable alternar constantemente entre los planos material y espectral, y se seguirá apostando por la exploración exhaustiva de los escenarios y por las constantes luchas contra todo tipo de horribles criaturas. De todas formas, los puzzles cobrarán mayor importancia y serán bastante más complejos, debido en gran medida a que Raziel podrá asimilar nuevas habilidades que le permitirán interactuar mucho más con el entorno. Con lo que vimos durante el E3, enseñado por la propia mano de sus programadores, unido a esta estupenda beta que hemos logrado rescatar de las profundidades de Nosgoth, ya tenemos datos suficientes como para vaticinarle un éxito aún mayor que el de su antecesor. Hasta su salida, prevista para Septiembre, cubríos las espaldas, porque dentro de muy poco los vampiros volverán a pasear por las calles...

Lo Mejor

- La genial ambientación y el sensacional apartado técnico
- El argumento promete ser sobrecogedor y absorbente.

Lo Peor

- Parece que su mecánica de juego no va a diferir demasiado de la del «Soul Reaver» anterior.

Primera Impresión

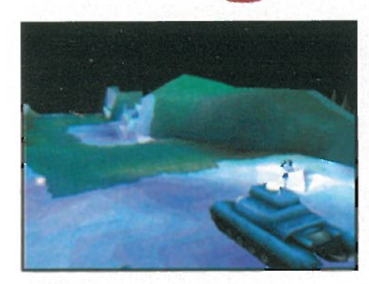


■ INFOGRAMES ■ PLATAFORMAS

TINTIN Objetivo Aventura







Al utilizar vehículos, el scroll cambiará al estilo "Crash Bandicoot".



El juego es 3D, pero sólo podemos movernos a derecha e izquierda.

PlayStation

Septiembre



Este juego está pensado para que los más pequeños de la casa disfruten con su personaje favorito de los cómics.

Tintín, Milú, el capitán Hadoc... ¿Hay alguien que no haya leído alguna vez una historieta de este trío de amigos? Pues pronto los vais a tener a todos en este nuevo juego para PSOne.

No es la primera vez que el comic creado por el francés Hergé sirve como fuente de inspiración para un videojuego. Es más, la verdad es que son ya muchas las ocasiones en las que el universo de Tintín han pegado el salto del papel a la pantalla desde los tiempos de las 8 bits, sobre todo en Game Boy. Pues a todas éstas adaptaciones habrá que sumar dentro de muy poco «Tintín objetivo aventura», un nuevo título desarrollado por Infogrames y que estará claramente enfocado a los jugadores más jóvenes. Se tratará de un plataformas en "pseudo 3D" que como seguramente sabréis ya, quiere decir que aunque todo esté realizado en 3 dimensiones mediante polígonos, sólo es posible avanzar linealmente hacia la izquierda o derecha por un camino preestablecido desde el principio. Esta circunstancia provocará que el desarrollo del juego sea tremendamente sencillo, y que nuestro cometido se limite a saltar de plataforma en plataforma, recoger monedas y sortear a los enemigos con los que nos encontremos. Sólo las fases de Bonus protagonizadas por el perrito Milú y otras en las que pilotaremos algún vehículo como un avión o un tanque, ayudarán a aportar algo de variedad a una mecánica que se prevé un tanto repetitiva. Aunque esta beta apunta buenas maneras, existen todavía defectos por pulir como unas incomodas ralentizaciones, y un control algo impreciso. Esperemos que todos estos problemas sean solucionados en la versión final, para que los más pequeños de la casa puedan disfrutar a tope de esta nueva aventura de Tintín y compañía.



Este gorilote es un enemigo final. ¡Habrá que encontrar su punto débil!

Lo Mejor

- Poder disfrutar del universo de Tintín y sus peculiares personajes

Lo Peor

- Puede resultar monótono incluso para los jugadores más jóvenes y noveles.
- Gráficamente no será nada del otro mundo.

Primera Impresión 

■ NEW CORPORATION ■ DEPORTIVO

Victorius Boxers

PS 2

Septiembre

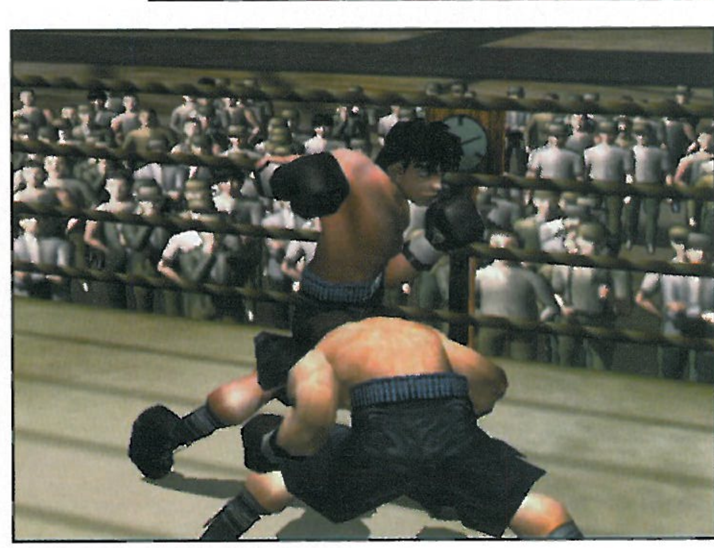
Un nuevo combate se abre en el catálogo de PS2 gracias a este juego que se batirá «KO Kings 2001» y «Ready To Rumble» por el liderato de un género donde habrá tortas.

Los amantes del deporte de las tres cuerdas (qué original nos ha quedado esto, ¿ein?) estamos de enhorabuena, ya que pronto tendremos a nuestra disposición la oportunidad de saborear un título que puede marcar la dirección de un género en alza. Para ello, los chicos de New Corporation han decidido utilizar los personajes de una serie de anime japonés, entre los cuales sobresale Ippo, un joven que pretende llegar a ser el mejor boxeador de la historia.

El estilo de juego de «Victorious Boxers» se acercará al de «Ready to Rumble» en cuanto a sencillez de control, pero incluirá una novedad interesante a nivel de juego, pues nos tendremos que olvidar de las típicas barras de vida y de condición física, ya que esta información nos la proporcionará el propio luchador gracias a sus movimientos y a su físico. Así, si se encuentra cansado, se moverá lenta e irregularmente y, cuando le quede poca vida, su rostro reflejará un "gran repaso", como ocurre en la realidad.

En cuanto a los luchadores, habrá más de cuarenta a nuestra disposición (la mayoría de ellos ocultos, claro), que estarán modelados con un "look" a lo manga y tendrán un tamaño más que considerable.

En definitiva, «Victorious Boxers» es un título que busca renovar el concepto actual de los juegos de boxeo.



El acabado de los boxeadores y sus movimientos lograrán que nos sintamos inmersos en el centro del cuadrilátero. ¡Dale ahí bien!



Podremos cambiar la perspectiva del combate a nuestro antojo.



Nuestros luchadores podrán realizar todo tipo de golpes.



Por bueno que sea el control no quiere decir que no "cobremos" de vez en cuando.

A medida que nuestros rivales nos golpeen, el rostro de nuestro luchador reflejará nuestro estado. Parece que a Ippo no le está yendo del todo bien...

Lo Mejor

- El control es muy realista y está bien ajustado.
- Que no haya barras energía y el luchador refleje su estado físico en cada momento.

Lo Peor

- El juego de cámaras todavía no está depurado.

Primera Impresión 

■ ACCLAIM

Extreme G 3

Velocidad ultrasónica, giros continuos, el estómago que parece una lavadora... No, no hablamos de la montaña rusa, sino del nuevo juego de velocidad de Acclaim, que alardea de estar creando el título más rápido que han visto nuestros ojos. ¿Que si es verdad? Leed, leed...

Corría el año 1997 cuando la Acclaim daba luz verde a «Extreme G» un juego de ultramodernas motos para la N64 que sorprendió a propios y extraños. Se trataba de otro juego de carreras futuristas tipo «Wipeout» (tan de moda en aquellos tiempos), pero con una característica muy particular: su sensación de velocidad era muy superior a cualquier cosa vista hasta entonces. Tiempo después, salía a la venta su esperada secuela, «Extreme G 2», también para N64, la cual recibió duras críticas por su durísima jugabilidad.

Por suerte, sus programadores van a poder desquitarse de aquel patinazo, debido a la inminente llegada de la tercera entrega de la serie, que aterrizará pasado el verano en PS2. Para ir abriendo boca, nosotros ya hemos probado una versión bastante avanzada y podemos deciros que, en principio, el juego promete.

Una de las cosas que, seguro, más os llamará la atención es que las motos, a pesar de su "insultante" rapidez, se van a controlar a las mil maravillas, por lo que ya no iréis dando bandazos de un lado a otro del asfalto. El diseño de los circuitos también estará a la altura, y los endiabladas recorridos nos obsequiarán con todo tipo de ➤

PlayStation 2
Septiembre



¿Os habéis fijado en el bonito cartel luminoso de la izquierda? Detalles como este serán comunes en todos los circuitos.

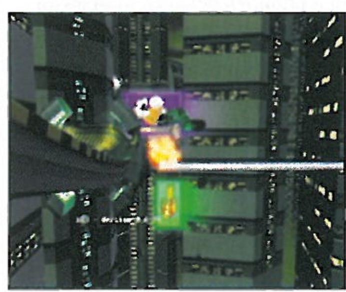




A pesar de la frondosidad de este bosque, la tasa de imágenes por segundo se mantendrá muy alta.



Las armas tendrán efectos de explosiones soberbios, y serán de gran ayuda en las competidas carreras.



En algunos saltos nos podremos salir de la pista.

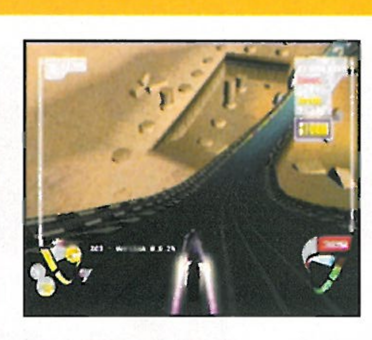


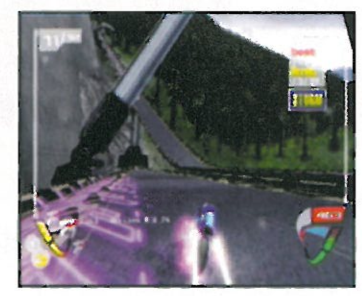
Cada uno de los circuitos tiene su propia personalidad. Ya los iréis conociendo.

Con la llegada de este título dentro de un mes, junto a la próxima versión del clásico« Wipeout», se espera que se produzca un resurgimiento de este subgénero de la velocidad, que últimamente anda un tanto descuidado.



Viendo esta imagen, ¿todavía queda alguno que dude sobre los mareos que producirán los recorridos de «XG 3»? ¿Alguien tiene Biodramina?



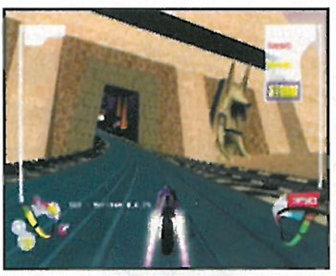


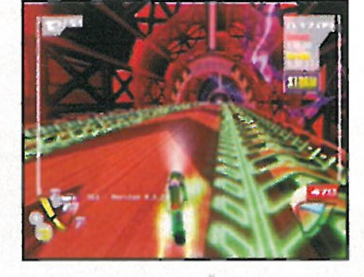
➤ curvas peraltadas, horquillas, tirabuzones y cosas por el estilo, ideales para volvernos el estómago del revés a las primeras de cambio (¡vamos, que me río yo de la montaña rusa del Parque de Atracciones!).
Y si nos paramos un momento a estudiar sus números veremos que hay "chicha" de sobra: serán finalmente 12 corredores los que tendremos a nuestra disposición, los cuales harán uso de una gran variedad de armas, 3 modos de juego, a cual más emocionante, y 10 largos circuitos que pueden llevarnos bastante tiempo dominar con garantías. Vamos, que no parece que vaya a haber tiempo para aburrirse
Y es que parece que este «XG 3» tiene papeletas de convertirse en todo un as de la velocidad futurista.





El control de la moto será de lo más sencillo para que podamos centrarnos en disfrutar de la sensación de velocidad.





Una muestra del "curre" que se le está poniendo a las texturas de los circuitos. Esto parece Egipto...

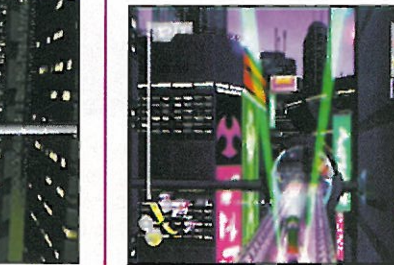


Antes de jugar habrá que decidirse entre 6 equipos distintos.

¡Pero qué "musikote" tienes!

Uno de los grandes atractivos de esta saga ha sido siempre su espectacular música, y «XG 3» no va a ser una excepción. La banda sonora será de lo más vanguardista, y además vendrá en Dolby Surround. Incluso nos han soplado que es posible que escuchemos algo de lo que suena en las discotecas como "Ministry of Sound". Ya veremos.





Lo Mejor

- Su depurado manejo.
- La sensación de velocidad.

Lo Peor

- Nos ha parecido un tanto oscuro a nivel gráfico a falta de ver más explosiones.

Primera Impresión 

■ NEVERSOFT

SPIDERMAN 2: Enter the Electro

¿Qué harías si te picara una araña radiactiva y te dotase de una enorme fuerza y capacidad para trepar por las paredes? Probablemente ser Spiderman y protagonizar esta segunda parte del juego de PSOne.

Aunque Neversoft apenas suelta prenda sobre «Spiderman 2», nuestro servicio de inteligencia consolero ha logrado sacar de sus oficinas una beta con los primeros niveles del juego. No se puede salvar la partida, no se puede acceder a las opciones extra, pero sí podemos apreciar cuál va a ser el desarrollo del juego a lo largo de cinco niveles. Y todo apunta a que va a ser muy similar al del primero, manejando a nuestro hombre araña en una serie de niveles ambientados en escenarios inspirados en los cómics, en los que tendremos que realizar distintas misiones mientras pegamos "mamporros" a decenas de villanos con metralletas.

No obstante, pese a su parecido, todo apunta a que se subirá un poco la dificultad con respecto al primer «Spiderman», gracias a la inclusión de puzzles más complejos que los de pulsar interruptores, como apagar un incendio con nuestra telaraña. A ello ayudará también la mejora en la inteligencia artificial de los enemigos, que encima irán mejor armados. Para enfrentarnos a ellos tendremos que adoptar un planteamiento más estratégico, aprovechar el trazado de los escenarios, y utilizar los poderes arácnidos.

En su mayoría, dichos poderes serán los mismos que los de la primera parte ➤

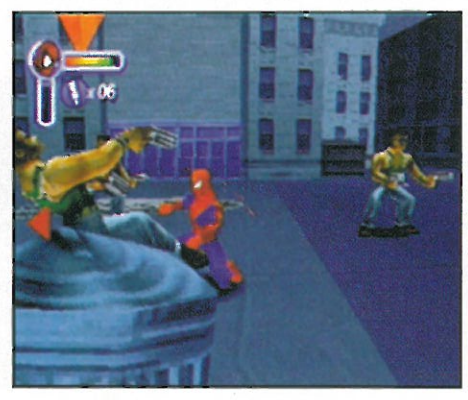


La mecánica del juego será la de un beat'em up donde contaremos con varios tipos de ataque cuerpo a cuerpo. Aquí tenemos a Spidey en pleno combate contra un "maloso". ¡Duro con él!





Habrá que "comerse el tarro" un poco con los puzzles. ¿A alguien se le ocurre cómo se puede apagar este incendio usando telaraña? Es que tenemos que seguir trepando la pared...



Habrá nuevos enemigos que darán más guerra y encima estarán mejor armados. Estos muchachos, por ejemplo, tienen sendos pistolones y bastante malas intenciones.

Spiderman es probablemente el personaje más famoso del mundo de los cómics. Desde que surgió de la imaginación de sus creadores Stan Lee y Steve Ditko, ha protagonizado decenas de colecciones e incluso varias películas de cine.



El "sentido arácnido" nos alertará cuando se aproximen los enemigos.

PlayStation

Agosto

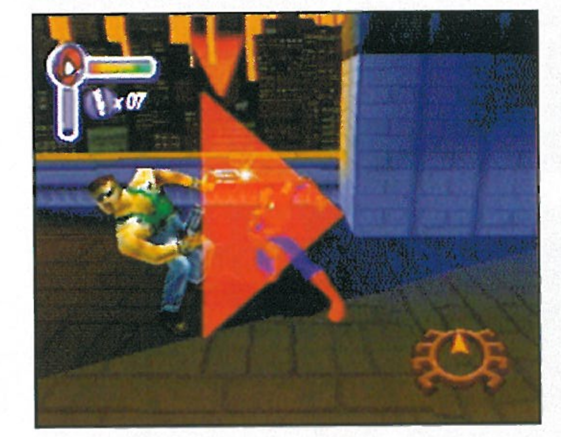


El motor gráfico es básicamente el mismo de la primera parte, aunque se ha aumentado el número de polígonos por personajes y la calidad de los efectos visuales durante los combates.

(trepar por las paredes, sentir la presencia cercana de los enemigos...) pero también habrá algunos nuevos, en especial en lo que se refiere al uso de nuestra fiel telaraña.

Lo que sí experimentará una substancial mejora será el apartado gráfico: la cámara se situará un poco más cerca del personaje para seguir mejor sus andanzas por la pantalla, nuestro protagonista estará mejor animado y los escenarios exteriores no presentarán la molesta niebla que vimos en la primera parte, lo que se traducirá en un mayor campo de visión al balancearnos por los rascacielos.

Todo esto es lo que promete ser «Spiderman 2», a la espera de ver si le han ajustado el gran fallo del primero, que era su escasa duración.



Los supervillanos que encontraremos siguen siendo un misterio. Por ahora sólo hemos visto a sus secuaces.



Spiderman lucirá dos trajes en este nuevo juego: el rojo de toda la vida y el azul de su etapa más moderna.



¡Éste ya no colea! Buena idea lo de hacer la telaraña con súper-glue...





Como en el primer Spiderman, la telaraña será el súper poder más útil.





Al igual que en la primera parte, el espíritu de los cómics de Spiderman va a estar captado a la perfección, y las animaciones del protagonista a la hora de balancearse por los rascacielos se están mejorando aún más.

Lo Mejor

- El apartado gráfico estará mucho más cuidado.
- Los puzzles, o sea la "chicha", serán más variados.

Lo Peor

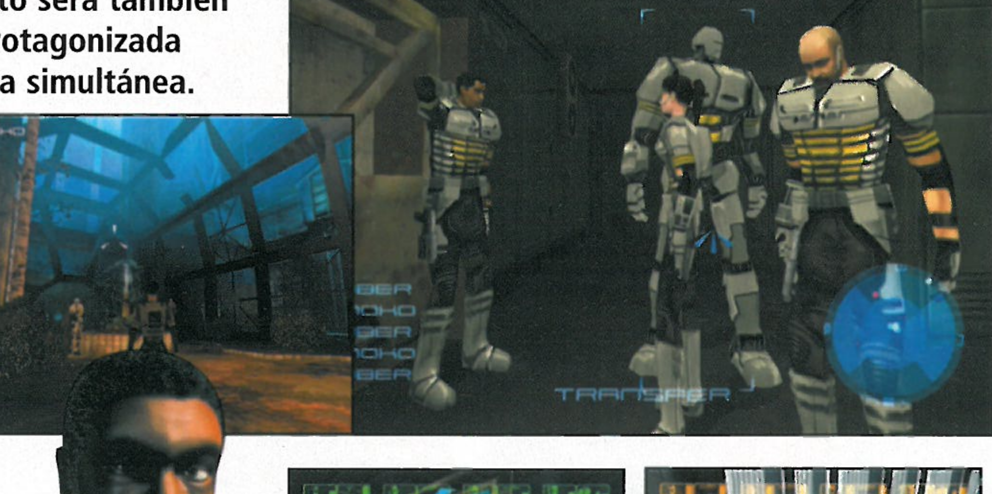
- Que mucho nos tememos que nos van a volver a dejar los diálogos sin doblar.



■ EIDOS

Project Eden

Tras el incontestable éxito de «Tomb Raider», los chicos de Eidos están buscando nuevos horizontes. Su próximo proyecto será también una aventura, pero esta vez protagonizada por cuatro personajes de forma simultánea.

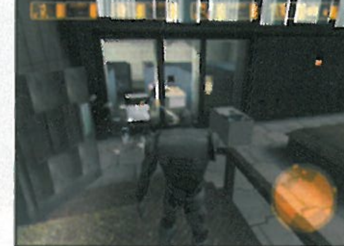


Una ciudad se encuentra al borde del caos. Numerosas hordas de mutantes pretenden hacerse con el control, pero un grupo de élite que aún resiste hará todo lo posible por impedirlo... Bueno, quizá no sea un punto de partida muy original, pero no fue precisamente por su argumento por lo que este «Project Eden» levantó tanta expectación en el reciente E3. En realidad, lo hizo sobre todo por tratarse de un juego de Eidos (¿todavía hay alguien que no sepa que son los "padres" de Lara Croft?), pero también por la posibilidad de manejar a cuatro protagonistas diferentes a lo largo de la aventura.

La idea de los creadores de «Project Eden» es que la cooperación entre nuestros hombres nos conduzca al éxito, y aunque es cierto que no va a ser la primera vez que nos encontremos con un planteamiento similar, sí que supondrá una novedad en PS2, lo cual no deja de sonar muy interesante.

¿Y cuales serán las habilidades de nuestros muchachos? Pues vamos a tener de todo: un hacker informático, un técnico, un chico "todoterreno" y hasta un androide. Las características y arsenal de cada uno de ellos los harán ideales para distintos tipos de situaciones, desde superar obstáculos o abrir cerraduras electrónicas, hasta "apechugar" con las batallas contra los "simpáticos" ➤

También usaremos "inventos", como este tanque para llegar a lugares difíciles.



Si aprovechamos bien las habilidades de los personajes, aseguraremos el futuro de la ciudad.

PlayStation 2

Septiembre



En cualquier momento de la partida podremos cambiar a una segunda vista en primera persona.

Teniendo como "padrinos" a los creadores de Lara Croft, «Project Eden» se presenta como una aventura con un planteamiento diferente, en la que la colaboración entre los protagonistas será fundamental para triunfar.

■ AVENTURA DE ACCIÓN







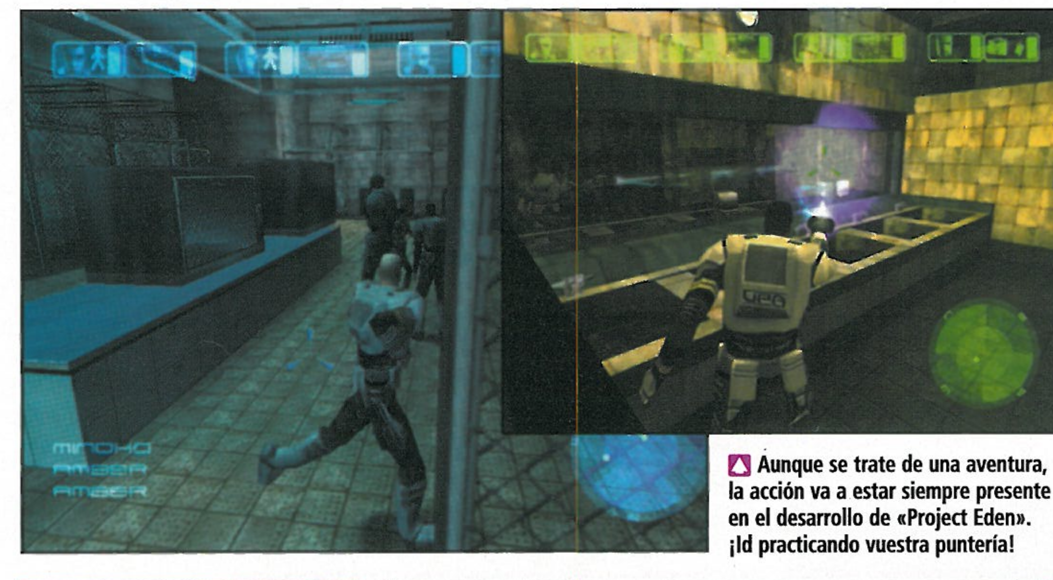
¿Os habéis fijado en los reflejos de la luz sobre la armadura de nuestro personaje? Será un detalle técnico que os llamará la atención cuando juguéis.

mutantes. Así, por ejemplo, el robot será el menos ágil, pero también el que tenga mayor potencia de fuego, por lo que resultará ideal para los momentos de acción. Luego, claro, dependerá de lo hábiles que seamos eligiendo a cada uno el que la misión sea un éxito o no.

Otro punto que nos ha llamado la atención en nuestra primera toma de contacto con «Project Eden» ha sido el sistema de control. Con un "stick" moveremos al personaje, y con el otro el punto de mira, con lo que tendremos unas posibilidades de acción enormes. ¡Y para cambiar de personaje no hará falta más que pulsar un botón!

Sin embargo, el apartado técnico no parece tan prometedor. El juego tendrá una estética general oscura, lo que no está mal, pero es que en la versión que nos ha llegado tuvimos incluso ciertos problemas para orientarnos. Y a esto hay que añadirle que los escenarios nos parecieron algo "sosetes", aunque aquí preferimos esperar al mes que viene para emitir un juicio definitivo.

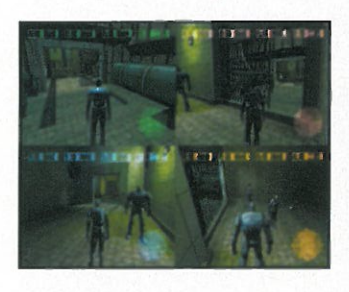
Es de esperar que estos defectillos puedan pulirse en la versión final, ya que de ser así estaríamos hablando de una aventura no del todo original, pero con un planteamiento interesante.



Aunque se trate de una aventura, la acción va a estar siempre presente en el desarrollo de «Project Eden». ¡Id practicando vuestra puntería!



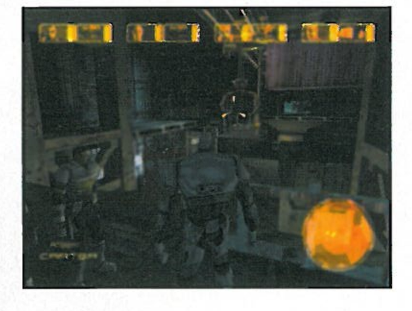
Amigos... ¿o no?



Nuestros cuatro protagonistas cooperarán durante el modo de juego principal, pero la cosa va a cambiar de talante cuando pasemos al modo multijugador. Entonces la pantalla se dividirá, y se olvidarán posibles amistades. ¡Sólo uno de ellos podrá salir vivo de aquí!



El androide será el miembro más "fortachón". Su potente arsenal nos va a resultar de gran ayuda para superar los enfrentamientos más peliagudos.



Lo Mejor

- La cooperación entre los cuatro protagonistas.
- La variedad de armas e items que podremos usar.

Lo Peor

- El ambiente puede que sea excesivamente oscuro
- Habrá que seguir de cerca el acabado de los escenarios.

Primera Impresión 

Consola: Dreamcast/ PS2 Compañía: Sega

Comienza el viaje de tu vida

La segunda parte de «Shenmue» se merecía una visita a los estudios de programación de AM2 en Japón para desvelar los capítulos 3, 4 y 5 de las aventuras de Ryo Hazuki. Allí, el propio Yu Suzuki nos ha sorprendido con la noticia de una versión para PS 2, además de la de Dreamcast.

Shenmue II

El argumento

La búsqueda continuará en DC y PS2



Aquí tenéis en exclusiva a los nuevos "malos".



Seguro que no están pidiéndonos la hora.



Ryo continuará su viaje pensando en vengarse del malvado Lan Di.

«Shenmue II» continuará exactamente donde lo dejó su antecesor. El primero de los dieciséis capítulos de la saga nos colocaba en la pista de Lan Di, un misterioso maestro de artes marciales al que vimos asesinar a nuestro padre. A partir de ese momento debíamos acompañar a Ryo en su visita a la ciudad de Yokosuka, recopilar pistas y hacernos con un pasaje de barco que nos llevase hasta Hong Kong. Además, poco a poco fuimos descubriendo la importancia de los espejos del Dragón, un misterioso artefacto que Lan Di nos había robado, y del Fénix, que conseguíamos hacia la mitad del segundo GD, y que tendrá un papel muy importante en esta secuela.

Con el lanzamiento de «Shenmue 2» también en PS 2 se ha reabierto la posibilidad de que el primer juego pueda aparecer en la consola de Sony durante los próximos meses. De ser así, los usuarios de la 128 bits podrán disfrutar de la saga completa, y además quedará confirmada la potencia con la que Sega arranca con sus nuevos planes multiplataforma.

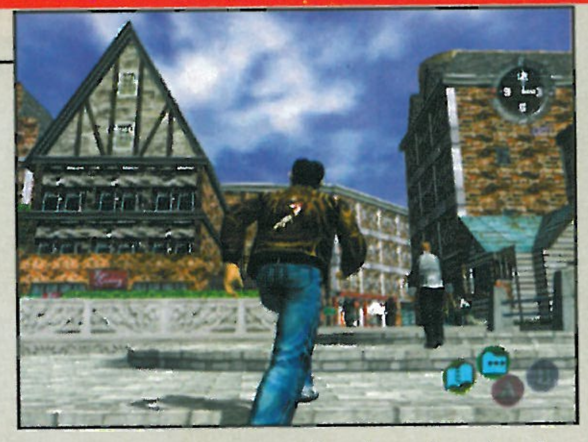


Nuestros enemigos en «Shenmue II» serán más numerosos y difíciles de batir que en el primer juego. Tendremos que tener mucho cuidado con este bestiajo.

Las nuevas ciudades

Un recorrido por la China oculta

Los cinco capítulos que componen «Shenmue II» se desarrollarán íntegramente en China, ya que finalmente se ha descartado la inclusión de un nivel que tuviese lugar durante el viaje en barco. Ryo desembarcará en Aberdeen, un pueblecito costero en el que la mayoría de sus habitantes viven en casas flotantes, lo que provoca un ambiente enrarecido por el recuerdo al esplendor que tuvo la ciudad hace años. Pero pronto podrá visitar otras tres: Kowloon (que es una impresionante ciudad llena de rascacielos y en la que habita gente de lo más pintoresco) una aldea tradicional llamada Wan Chai y la isla de Guilin, donde habita Shen Hua, uno de los personajes fundamentales de la aventura.
Las mejoras gráficas respecto al primer «Shenmue» tendrán su reflejo en la calidad de las nuevas texturas y el tamaño del mapeado de cada ciudad, que será 10 veces más grande.



Las nuevas ciudades serán mucho más grandes y ofrecerán cambios visuales según la hora y la estación del año.



Costumbres y carácter cambian en cada ciudad.



Kowloon es una ciudad plagada de rascacielos.

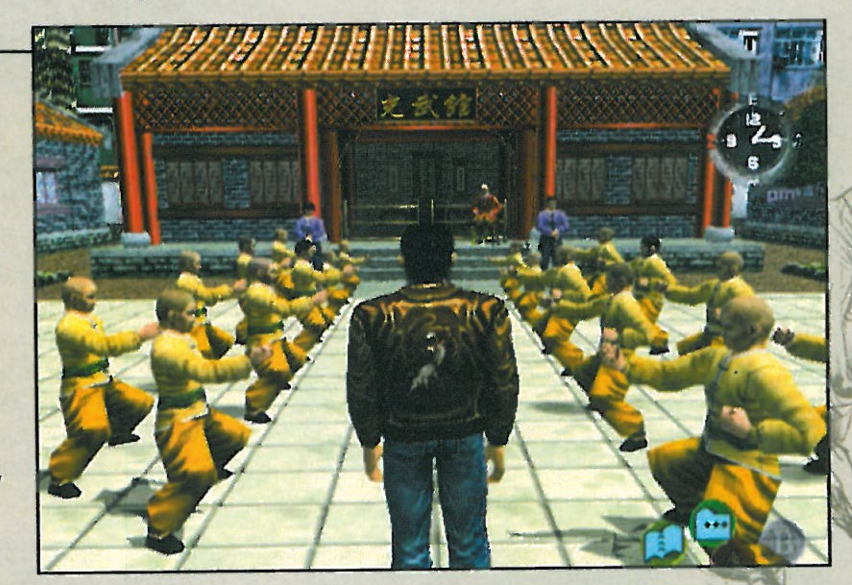


El acabado visual ha mejorado sensiblemente.

Las habilidades de Ryo

Un mundo de posibilidades

Uno de los mayores aciertos de «Shenmue» era la posibilidad de realizar todo tipo de acciones gracias a la interactividad de los escenarios. Consciente de ello, el propio Suzuki ha decidido que la secuela sea todavía más activa gracias a un sistema denominado "Selector de Acción", mediante el que Ryo será capaz de realizar diferentes acciones con cada botón eligiendo entre varios iconos, al estilo de «Zelda Ocarina of Time». Además, vamos a tener a nuestra disposición nuevos minijuegos, como un "pulso" o las apuestas al Pachinko (un juego de moda en Japón), y la posibilidad de participar en los QTE como en «Shenmue», es decir, pulsando los botones en el momento adecuado, al estilo «Dragon's Lair». Pero sin duda lo más importante será la incorporación de un "Sistema de Espera" que nos permitirá saltar directamente de un evento a otro sin necesidad de esperar a que transcurra el tiempo, eliminando así los tiempos muertos de juego.



Además de alucinar con el apartado gráfico de esta secuela, os podéis fijar en los curiosos iconos de la derecha, que indican las nuevas acciones que puede hacer Ryo.



Afortunadamente Ryo continúa apuntando todo lo que debe hacer.



¿Pachinko? La verdad es que a los japoneses les gusta cada cosa...



Según el propio Suzuki, los QTE serán mucho más numerosos.



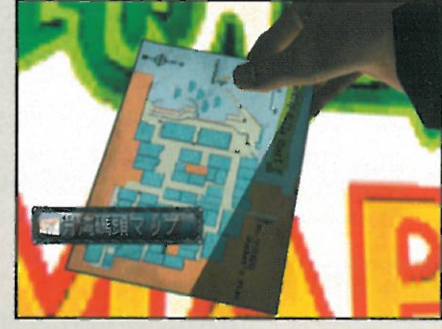
El pulso ha sido uno de los primeros minijuegos en ver la luz.



El uso del mapa

Un mundo en el que no hay distancias

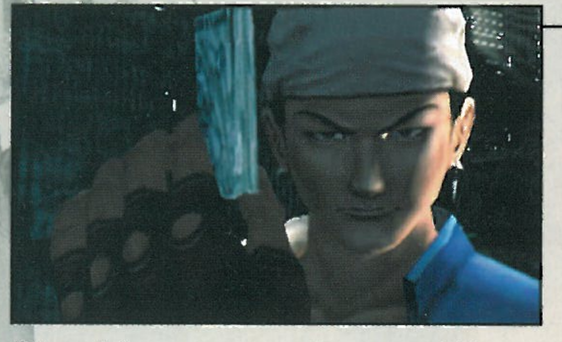
Al entrar en cada ciudad tendremos la oportunidad de comprar un mapa de las zonas más importantes, de modo que no habrá que consultar constantemente los que aparecen en los parques públicos. Y además de poder mantenerlo en pantalla durante todo el juego para evitar despistes, podemos usarlo para transportarnos de un sitio a otro. Basta con seleccionar uno de los lugares que ya hayamos visitado, y Ryo aparecerá allí como "por arte de magia". Por si acaso, también se ha aumentado a 20 el número de personajes simultáneos en pantalla, que siempre nos pueden echar una mano con la dirección...



Más barato que el abono de transportes.



Mejor que preguntar por una dirección.

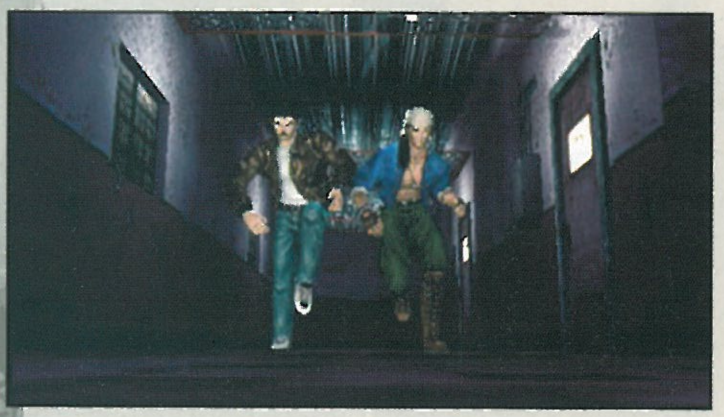


La verdad es que no parece un tipo muy respetable.

Un nuevo compañero

Ren Wooin, un bandido con buen corazón

Los usuarios de DC tuvimos, en el primer juego, un compañero que sólo se dejó notar en el combate final (y su ayuda no nos vino nada mal). Ahora vamos a tener compañía prácticamente desde el principio de la aventura: se trata de Ren, el líder de una banda callejera que conoceremos en el puerto de Aberdeen. Aunque nunca llegará a estar claro si Ren y Ryo son amigos o rivales, ambos personajes tendrán que escapar juntos de algunas situaciones, y entonces será cuando conozcamos la verdadera historia de este "pirata" de los bajos fondos.



Una de las situaciones más excitantes, según sus programadores, será la huida con Ren, que se desarrollará a través de un interminable "Quick Time Event". No está claro si Ryo y Ren serán amigos o rivales.



Por la cara de nuestros protagonistas, alguien ha debido contarles el final de "Gran Hermano" cuando se lo estaban grabando en su casa. Se nota que en Japón también están preocupados por los temas de actualidad.



«Shenmue II» conservará el toque cinematográfico que impuso su predecesor, con constantes cambios de cámara y un buen número de escenas pregrabadas en las que se desarrollarán las partes más interesantes del argumento. Aquí Ryo se mete en problemas por enésima vez.

La chica de sus sueños

Por fin conocemos a Shen Hua

Esa chica que aparecía con el Espejo del Dragón en los sueños de Ryo ya tiene nombre. Se llama Shen Hua y habita en el poblado de Guilin. Como podéis imaginar, será uno de los personajes fundamentales de toda la aventura (uno de los pocos que aparece en los dos juegos, aunque en el primero sea de pasada) y su belleza esconde también un misterio que conoceremos cerca de la mitad del juego. Antes de que nos precipitemos, aún no sabemos si será quien sustituya a la bella Nozomi (la florista de «Shenmue») en el corazón del joven Hazuki. Por más que lo intentamos no conseguimos sacarle más información a los chicos de AM2, así que ya podéis empezar a hacer conjeturas sobre si saldrá en la tercera parte (¿creéis que se casarán?).


Sí, sí, es la chica de tus sueños. Por cierto fijaos en que Ryo lleva ahora una mochila ¿será para guardar todos los llaveros de Sonic que consiguió en «Shenmue»?

Un niño travieso

Siempre metido en líos

Otro de los personajes fundamentales será Hwang. Este joven que pasa todo el día vagando por las calles nos será de gran ayuda para conseguir información, aunque en más de una ocasión tendremos que arriesgar nuestro pellejo para salvar el suyo. Además, los de AM2 nos insinuaron que este chico podría disponer de misteriosos poderes que ayudasen a Ryo.



Aquí Hwang parece que dice "pasa tú primero, que a mí me entra la risa".





Con niños de por medio los líos están garantizados, menos mal que ahora Ryo es su "ángel de la guarda".

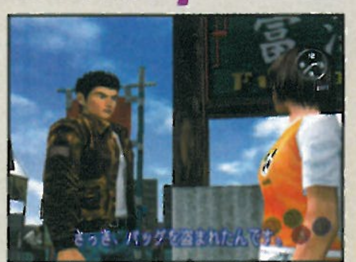


Big in Japan

Una ciudad viva

Dreamcast y PS2 se llenan de personajes

El carácter de cada uno de los personajes secundarios es otro de los detalles que más se están cuidando para esta secuela. Serán más numerosos y además tendrán actitudes más "dialogantes" que en el primer juego, aunque, para evitar riesgos Ryo contará con un renovado repertorio de golpes que nos permitirán salir de algunos apuros cuando entremos en conflicto con alguno de ellos. Otro de los elementos que más influirá en los personajes será el dinero. Ahora que hemos perdido nuestro trabajo en el muelle, lo mejor será empezar a ahorrar, pero por si acaso se han incluido tiendas de empeño. ¡Vendo ítems baratos!



Escogemos tema de conversación.



Hay gente dispuesta a ayudarnos.



Me gusta tu camisa. Muy elegante.



No "To er mundo e güeno".



¡Que bien te sienta el... sombrero!



Habéis agotado nuestra paciencia.

Gracias a la cortesía de los miembros de AM2 os podemos ofrecer las últimas imágenes de «Shenmue 2», que llegará en Septiembre a las tiendas japonesas.



No se puede negar que nuestra querida Joy es una preciosidad.

Curvas peligrosas

Un bombón sobre ruedas

Sobran las palabras: esta atractiva pelirroja es capaz de dejar a cualquiera con la boca abierta, y Ryo no podía ser la excepción. No se trata tanto de su belleza o su modo de ser provocador, sino del dominio de la moto que demuestra, y que también podrá sernos de gran utilidad. Joy, que es su nombre de pila, será una de las mejores confidentes de Ryo a lo largo del juego, y quien le ayude a mantenerse alejado de "malas influencias".



Un buen consejo puede ahorrarnos mucho tiempo de investigación.



La entrada en escena no podía ser más espectacular. ¡Apartaos que voy!

Otra nueva protagonista femenina

¿La hermana secreta de Ryo?

Además de defenderse la mar de bien en las secuencias de acción, la característica fundamental de Ko Shu Ei será su terrible parecido con Ryo. Los padres de ambos fueron asesinados, y sus conocimientos sobre el Espejo del Fénix son fundamentales para entender la historia principal de «Shenmue». Para colmo el hermano de Ko Shu Ei está embarcado en la venganza contra aquellos que acabaron con su padre. ¿Coincidencia?

«Shenmue II» se perfila como una auténtica obra maestra a la altura de su predecesor, y además estará disponible en las dos consolas más potentes del mercado: PS2 y Dreamcast



La historia del hermano de Ko Shu Ei es prácticamente la misma que la de Ryo, por lo que ambos no tardarán en "hacer buenas migas". ¿Pero, cómo de buenas?



Además de tener un pasado común con Ryo, sabe defenderse, por lo que nos será de gran ayuda.



Aunque parece una luchadora de «DOA» es uno de los personajes más importantes de «Shenmue II».



En vista de que Ryo se pasó la mitad del primer juego luchando, en AM2 intentan buscarle novia.

Inocencia y juventud

Kaoru, una inteligencia muy precoz.

Siempre está rondando junto al templo Taoísta, y no es difícil encontrarla meditando sola o paseando bajo los árboles. A sus quince años, Kaoru (que se parece sospechosamente a la dueña del gatito en el primer juego) se caracteriza por un espíritu vivaracho que le permite estar siempre dispuesta para ayudar a Ryo. En nuestra entrevista tuvimos ocasión de conocer la importancia de este personaje, ya que es poseedora de algunas claves para descifrar el enigma de los espejos. Pero para descubrirlo tendremos que esperar a Noviembre, cuando «Shenmue II» llegue a nuestro país.



Esta es Kaoru, y siempre nos la encontraremos junto al templo taoísta.



Esos enormes ojos marrones ocultan algunas claves fundamentales para llegar al final de «Shenmue II».



No podemos alimentar a su gatito, pero no nos negaréis el parecido.

Consola: Xbox **Compañía: Sega**

Los "graffiteros" cambian de casa

Los pandilleros de Tokio van a quedar de nuevo para darle más quebraderos de cabeza al comisario Onishima, pero esta vez cambiarán de aires, porque han fichado por la Xbox. No os perdáis el gran despliegue técnico y visual del primer título que Sega está desarrollando para esta consola.

Jet Set Radio Future

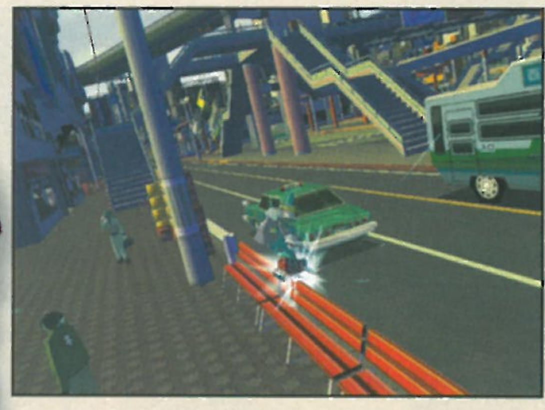


«Jet Set Radio Future» podrá presumir de ser uno de los juegos más modernos del momento. Patinadores que pintan graffiti mientras suena la música más "cool": ¿acaso se os ocurre un planteamiento que tenga más alicientes? ¡A nosotros no!



Graffiti, patines y hip-hop

El graffiti se ha convertido en un movimiento que ha calado muy hondo en los jóvenes de muchos paises, y los sagaces programadores de Smilebit, uno de los grupos de desarrollo de Sega, lo han tomado como punto de partida para crear uno de los juegos más "in" del panorama consolero actual.
El planteamiento de «Jet Set Radio Future» será similar al que triunfó antes en Dreamcast: tendremos que meternos en el pellejo de los "GG", una banda de patinadores, y defender nuestro territorio de los ataques de las bandas rivales al ritmo de la música más pegadiza. Habrá que impedir que se apoderen de él, al tiempo que intentamos "marcar" el suyo con nuestras pintadas. Por cierto, el comisario Onishima y sus polis también van a viajar a Xbox, así que cuidado con ellos, porque nuestra partida correrá el peligro de acabar en la comisaría.



En Smilebit aseguran que quieren potenciar la importancia de los movimientos y combos.

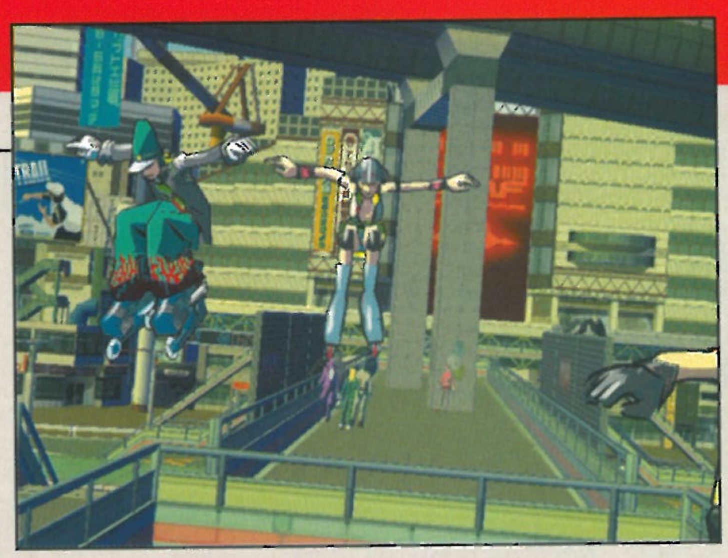


Aunque los protagonistas serán los mismos, el juego en general tendrá un aspecto más moderno que el original.

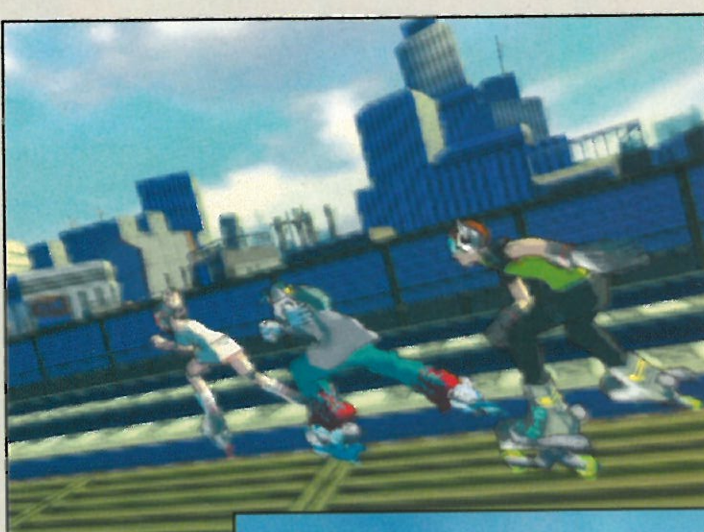
Novedades jugables

La misma base, pero más pulida

Aunque en el pasado E3 ya probamos una versión jugable, «Jet Set» está todavía a un 20% de desarrollo. El "alma" del juego será la misma que en Dreamcast, pero los programadores han apuntado algunos cambios. Veremos a los mismos protagonistas, pero en XBox van a gozar de mayor libertad de movimientos. Además, los programadores quieren potenciar el "skate", con más piruetas y combos, y también las fases van a estar mejor enlazadas mediante los retos que nos vayan planteando nuestros rivales. Pero quizá la gran novedad llegará en los modos de juego, porque los chicos de Smilebit quieren alargar la vida de esta entrega incluyendo un modo versus, en el que podremos retar a un amiguete a llenar el barrio de graffiti en el menor tiempo, o montarnos incluso un concurso de patinaje.

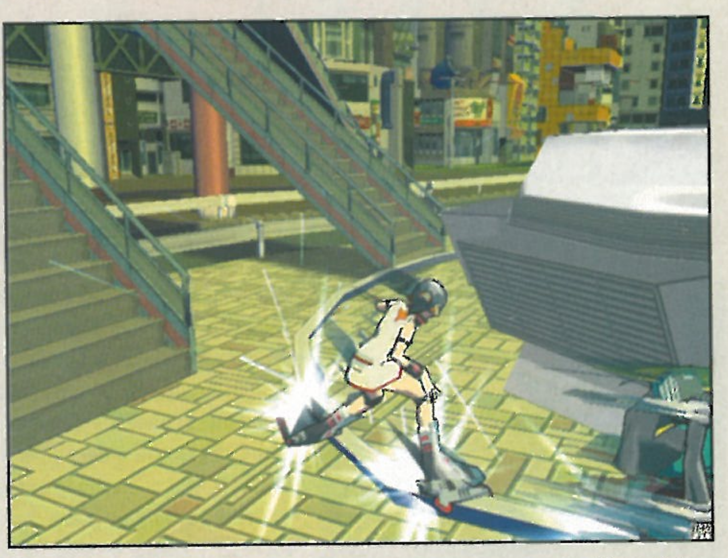


La opción multijugador promete ser la mayor novedad que incorpore el juego en su paso a Xbox. ¡Estamos deseando enfrentarnos a nuestros colegas!





Estas dos pantallas pertenecen a la intro, y no es que hayan salido movidas. Es un efecto gráfico llamado "blur", que se utiliza para dar mayor sensación de movimiento. Al fin y al cabo, la velocidad general del juego será sensiblemente más alta que en su antecesor.



Uno de los objetivos de los programadores es aumentar nuestra libertad de movimientos, ampliando nuestro radio de acción a medida que avancemos.

Los programadores de Smilebit no le cierran las puertas a una posible opción para jugar partidas online, pero están a la espera de que Microsoft defina su posición al respecto

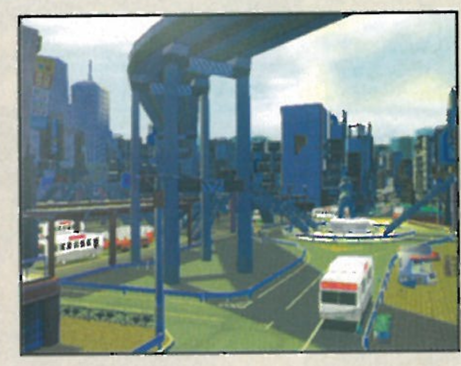
Mejoras técnicas

Definición y velocidad

Las partidas seguirán desarrollándose en las calles de Tokio, a través de veinte zonas diferentes Sin embargo, esta vez no veremos las localizaciones reales del original, sino que los escenarios estarán sólo "inspirados" en la capital nipona. La potencia de Xbox permitirá una mayor definición y limpieza, así como una increíble sensación de profundidad. Otros aspectos técnicos que ganarán con el paso a la consola de Microsoft serán la animaciones de los personajes (inteligencia de los peatones incluida), así como la velocidad general de la acción.



En esta pantalla de «JSR» para Dreamcast se aprecian las principales virtudes del juego: gráficos de dibujo animado y grandes escenarios, pero...



...la versión «Future» para Xbox nos promete mejorar el aspecto del original, con nuevos barrios, más profundidad y una mayor definición gráfica.

Consola: PS2 Compañía: Namco

Namco vacía el cargador en PS2

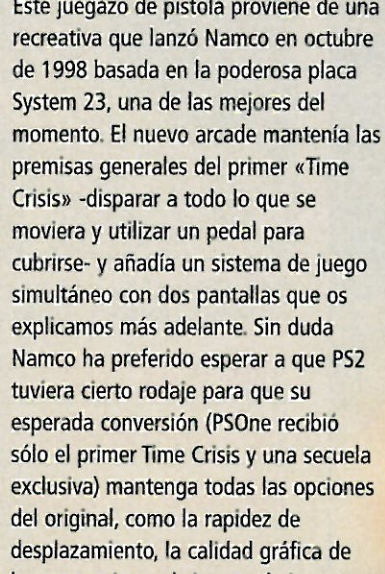
No paramos. Aprovechando que nos conocen en el cuartel general de Namco de cuando nos dieron la magnífica exclusiva de «Tekken 4», nos "colamos" de nuevo en sus oficinas y, tras atravesar una puerta sospechosa, nos dimos de bruces con... ¡Tachaaan! ¡El primer «Time Crisis» de PS2!

Time Crisis 2

De la recreativa a PS2

Un revolución en los arcades de pistola





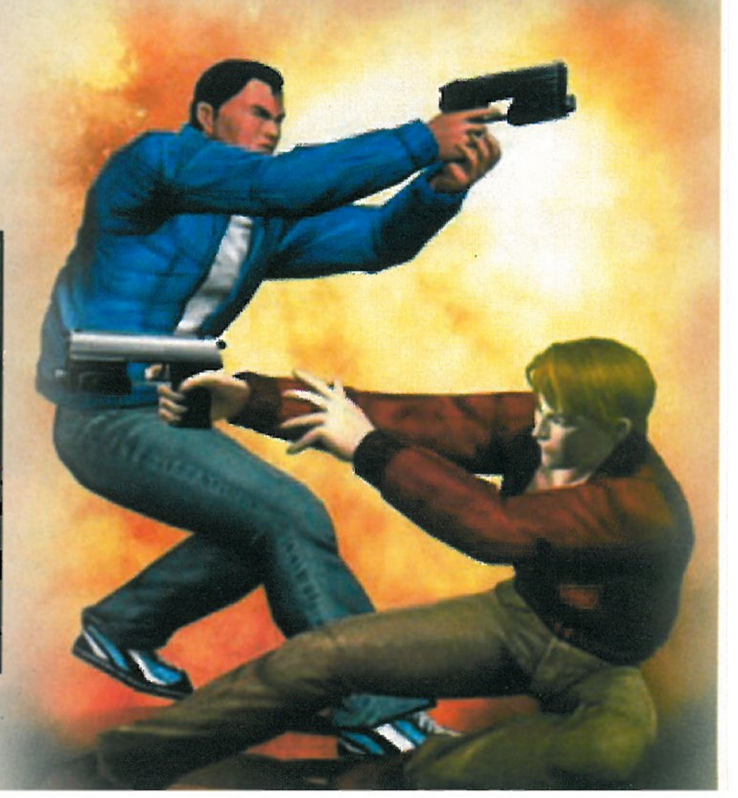
Este juegazo de pistola proviene de una recreativa que lanzó Namco en octubre de 1998 basada en la poderosa placa System 23, una de las mejores del momento. El nuevo arcade mantenía las premisas generales del primer «Time Crisis» -disparar a todo lo que se moviera y utilizar un pedal para cubrirse- y añadía un sistema de juego simultáneo con dos pantallas que os explicamos más adelante. Sin duda Namco ha preferido esperar a que PS2 tuviera cierto rodaje para que su esperada conversión (PSOne recibió sólo el primer Time Crisis y una secuela exclusiva) mantenga todas las opciones del original, como la rapidez de desplazamiento, la calidad gráfica de los escenarios y el sistema de juego.



Namco ha tenido muy en cuenta a los usuarios de PSOne que ya habían comprado la primera GCon, y está haciendo que Time Crisis 2 sea compatible con ella. Y por si acaso alguien no piensa comprarse ninguna pistola, se puede jugar con Dual Shock.



El desarrollo es el mismo que acostumbramos a ver en cualquier juego de pistola (disparar con tino a los enemigos), con la novedad de que podemos cooperar con un amigo que juega en otra TV.







¿Recordáis la espectacular secuencia de la versión arcade que recreaba una persecución en lancha por el río? Pues igualita, igualita nos la hemos encontrado en la conversión de PS2. ¡Ojo con ese barco que nos chocamoooosss!

Dos protagonistas viven la misma acción

Igualita que la versión arcade

Al igual que en la versión de recreativa, pueden participar simultáneamente dos jugadores. Pero no se trata sólo de disparar en la misma pantalla, sino de que ambos jugadores vean la acción desde dos puntos de vista diferentes utilizando dos televisiones conectadas mediante cable LINK. De esta manera cada cual ve las cosas de desde una perspectiva distinta dentro de la misma localización.



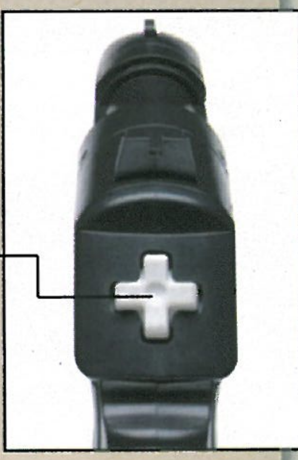
Mirad bien estas pantallas porque no las vais a encontrar en ninguna otra revista. Lo que nos costó salir vivos de Namco...

La Primera pistola para PS2

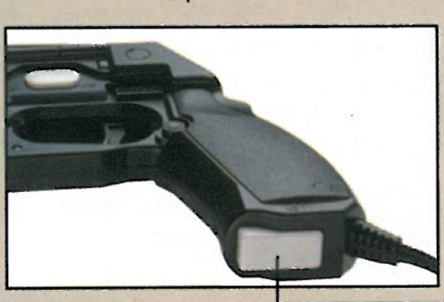
Namco ha aprovechado esta segunda parte para lanzar su nueva Gcon para PS2. Una pistola que se venderá junto al juego, y que mantendrá la perfecta precisión de su antecesora además de contar con más botones.



Los botones rojos laterales han sido sustituidos por dos botones A y B a ambos lados de la pistola, y un botón C extra en el lado izquierdo.



Este nuevo pad direccional está sin duda "inspirado" en el de la pistola de Dreamcast y servirá para moverse hacia los lados.



Hay otro botón en la base de la culata, la conexión con la consola es USB, y también mantiene el cable de vídeo.



¡Qué recuerdos nos trae esta foto del arcade original! Seguro que cuando entrabais a la sala de recreativas os ibais inmediatamente hacia ella. Y es que lo de jugar a la vez con dos pantallas no se pagaba con nada (salvo unas moneditas).

Trabajando en equipo



¡Cúbreme, compañero!

El original sistema de juego simultáneo permite un trabajo en equipo inédito hasta ahora en un juego de pistola. En cualquier momento puede aparecer nuestro compañero en pantalla, y al poder verlo, aprovechamos para cubrirle las espaldas y quitarle de en medio algún soldado indeseable. Claro, que esto tiene el inconveniente de que también hay que andarse con mucho ojito para no dispararle a él... Como veis, esto amplía mucho las posibilidades habituales en este limitado género.

Simplemente maravilloso



Por fin ha llegado «GT3 A Spec», y con él, el momento de sentar a tu padre frente al televisor del salón, darle un codazo y explicarle: "papá, por esto quería una PS2". Todas las dudas que planeaban sobre esta consola, se han disipado de golpe.... y frenazo.



No podréis negar que resulta fácil confundir esta imagen con una sacada de la realidad ¡Mirad los reflejos!

Este es uno de esos títulos que ya se habían asegurado el éxito antes de nacer. De hecho en Sony siempre han tenido un cuidado especial para que en todas las ferias y presentaciones en que se ha mencionado PS2, apareciesen unas cuantas pantallas de «GT3» para "caldear el ambiente", y la reacción del público ha sido siempre inmejorable. No nos extraña lo más mínimo, pues a nosotros mismos nos ha dejado alucinados cada nueva versión que nos ha ido llegando: primero gracias al modelado de los coches, meses más tarde con los reflejos del sol y por último con las pistas mojadas. Hoy, con la versión definitiva en nuestras manos, os aseguramos que «GT3» es todo lo que prometía y más, empezando por unas especificaciones técnicas que cuesta imaginarse en movimiento, y que pasamos a contaros ahora mismo.

TÉCNICAMENTE INSUPERABLE

Si tenemos en cuenta que PS2 es capaz de mostrar cerca de 25 millones de polígonos por segundo en pantalla y que «GT3» supera los 20, muchos os echaréis las manos a la cabeza pensando lo pronto que se están agotando las posibilidades de la nueva consola, pero ¿acaso es posible aumentar este nivel gráfico? Tened en cuenta que «GT3» está más cerca de la realidad de lo que cualquier otro juego lo estuvo nunca, y no sólo nos referimos a los tan traídos y llevados reflejos en tiempo real sobre la carrocería.

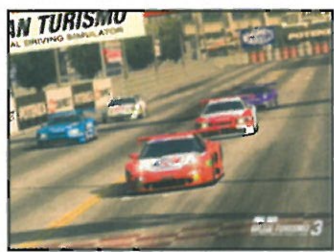
Lo primero que nos llama la atención es la solidez de los vehículos, ¿dije que nos llama la atención? Nos deja absolutamente embobados... y eso una vez que nos hemos convencido de que las repeticiones no son escenas reales tomadas de una competición de grandes turismos. El caso es que este efecto se debe tanto a la construcción de los vehículos como a su comportamiento físico "real", que refleja las diferentes inclinaciones de la amortiguación en frenazos y giros. Todo esto además de los efectos que ya han hecho famoso a «GT 3»: las ruedas que escupen polvo, la chapa que refleja todos los elementos en pantalla y un horizonte tan nítido que da la impresión de que estamos montados en un coche de verdad.

Pero además de este despliegue técnico, si hay algo de lo que el DVD de Poliphony Digital puede presumir es de motivos para ➤

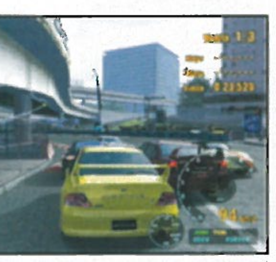


Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Sony**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 a 6** **(TP)**
Idioma: **Castellano**

Nuevos circuitos urbanos

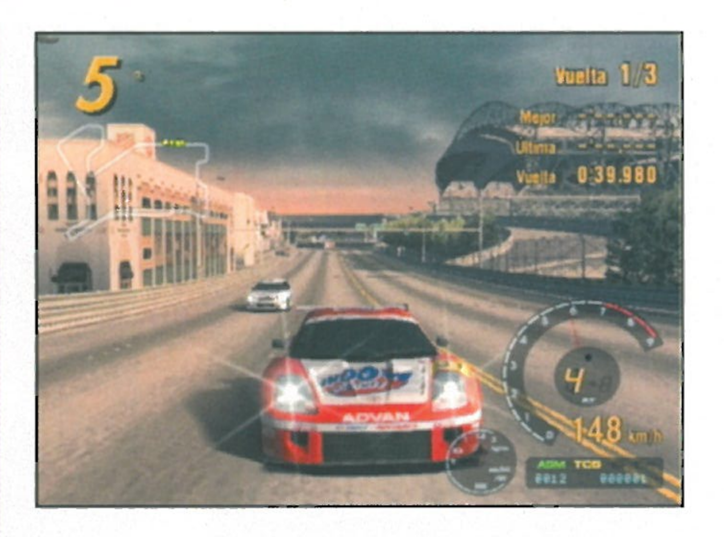

MONACO


TOKIO





Las calles de Tokio y el legendario circuito de Mónaco son las dos nuevos pistas de velocidad (que se unen a los Alpes Suizos de rally) que Poliphony Digital ha diseñado para «GT3 A Spec». Pero la mejor sorpresa es que al final del juego podremos acceder a coches de Fórmula 1 para circular por ellos.



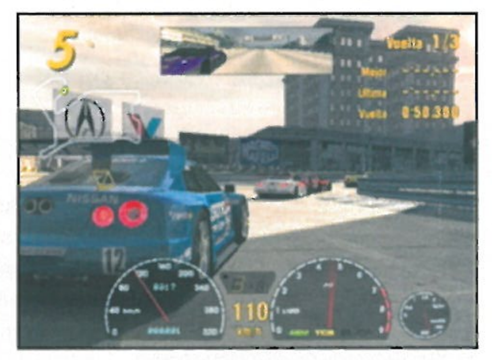
Por NIVEL técnico y posibilidades, «GT3» está a AÑOS LUZ de cualquier otro juego que hayamos probado nunca.



Dos perspectivas (interior y trasera) son suficientes para disfrutar del realismo de «GT3».



Entre los modelos elegidos se encuentran coches tan emblemáticos como el Mercedes 600 o el mini.



La sensación de velocidad es insuperable, especialmente desde la perspectiva interior.



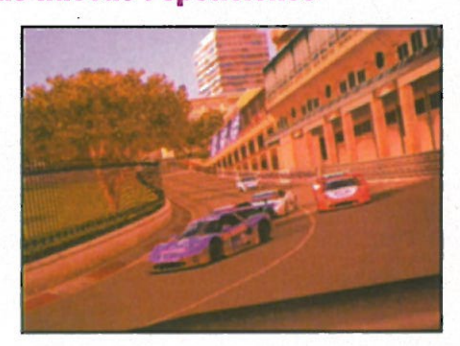
¿Ficción o realidad? esto que estáis viendo es sólo una imagen de la repetición, pero da idea del nivel gráfico alcanzado por «GT 3 A Spec». Un auténtico hito en la historia de cualquier género.

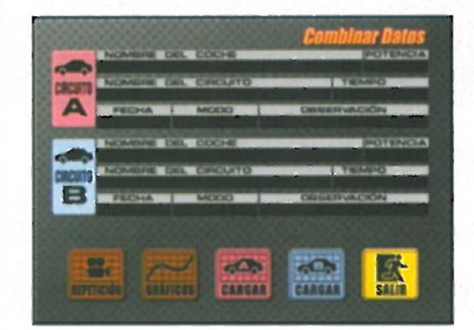




El modo arcade también esconde algunas sorpresas, como la posibilidad de liberar todos los circuitos y nuevos coches a medida que ganamos cada carrera.

Las nuevas repeticiones



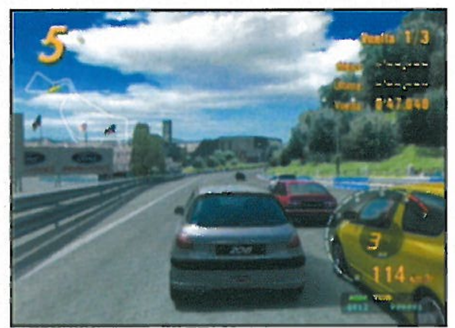


Aunque siempre han sido un elemento fundamental en los «GT», las repeticiones alcanzan en la tercera entrega cotas inimaginables. Totalmente configurables en cualquier momento de la carrera, incluyen efectos especiales como filtros de color.



Los modelos de los más de 170 automóviles que aparecen en el juego respetan los embellecedores, el diseño de los tapacubos e incluso las diferentes capas transparentes de las que se componen los faros. En muchas ocasiones os parecerá que estáis viendo una carrera de GT de verdad.





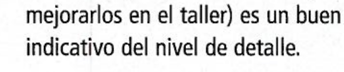


Además de un espectacular juego de luces, el sonido es diferente dentro de un túnel, consiguiendo que el realismo sea total.



mantenernos pegados a la pantalla durante el resto de nuestras vidas. Bueno, quizá exageramos un poco, pero tened por seguro que su modo GT es el más profundo de la saga, y eso a pesar de colocar "sólo" 176 coches en vez de los 1000 de la edición anterior. Y es que, ¿os habéis parado a pensar lo que pueden dar de sí 16 circuitos (que se traducen en más competiciones que nunca), ilimitados detalles en los ajustes mecánicos, nuevos carnets -que se suman a lo anteriores- y una dificultad de precisión quirúrgica mucho más exigente a la hora de proporcionarnos nuevos coches? Pues eso, semanas y semanas de diversión pegados al pad -o al volante- disfrutando de la mejor simulación posible.Y no queremos olvidarnos de la calidad del nuevo modo rally. Si bien sólo muestra dos coches en carrera, la física de derrapes y saltos, la inclusión de público o los circuitos que combinan asfalto con tierra son detalles impagables que le convierten en uno de los modos más entretenidos.

Además, el modo principal de «GT3» tampoco se ha librado de esas "tonterías" que tanto nos gustaron en las primeras entregas. El autolavado, el cambio de aceite o los circuitos de test, tienen ahora mayor importancia gracias a un "salpicadero" en el que también aparecen la presión del aceite y la batería. Y aunque durante el juego tampoco tiene mayor importancia (ya que lo principal sigue siendo correr, comprar nuevos coches y mejorarlos en el taller) es un buen indicativo del nivel de detalle.



UNA JUGABILIDAD BRUTAL

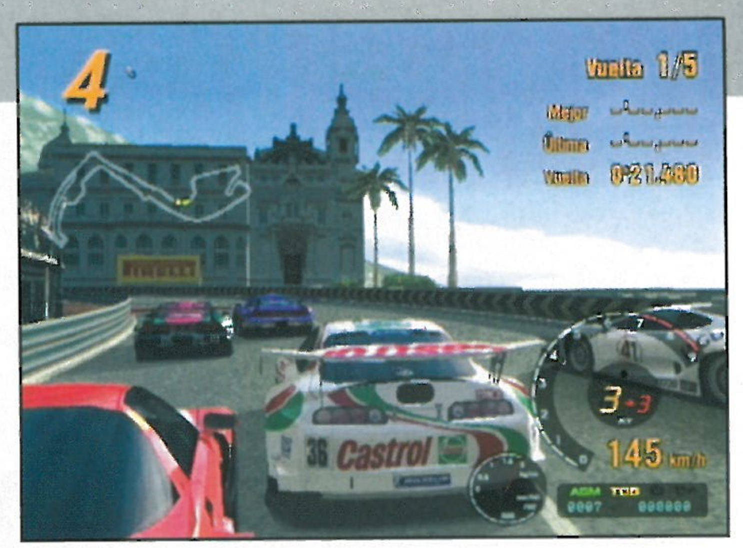
Pero este despliegue de posibilidades en los modos de juego es sólo otra parte de la grandiosidad de este juego, porque donde de verdad se miden las prestaciones del DVD es en la jugabilidad, ya sea en el modo GT o en las carreras rápidas del arcade. La toma de contacto es impagable: los coches pesan lo justo y el control es muy asequible, tanto que tras las primeras curvas seremos capaces de terminar la carrera en una posición digna. Pero eso no es nada. Después de aprender algunos "truquillos", como el uso del freno de mano y el contravolante, la cosa se pone seria. ¡Ojalá todos los coches de verdad se condujesen con esta facilidad!

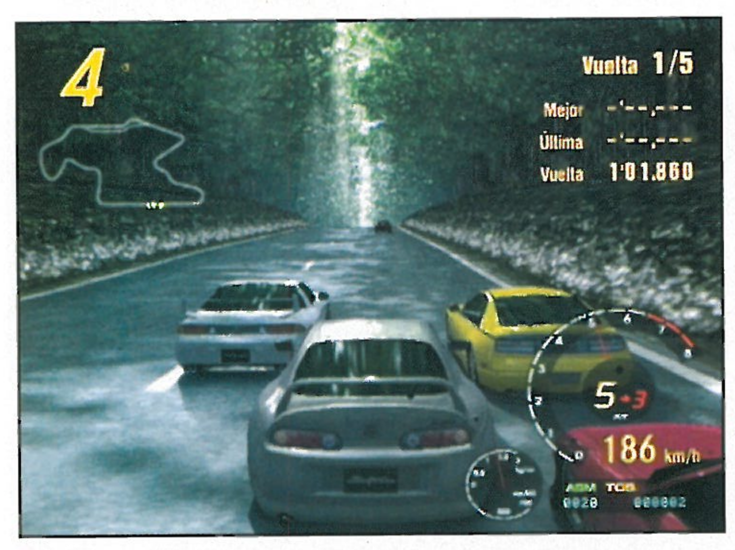
A la soberbia respuesta de nuestra máquina se unen unos circuitos largos y muy variados a través de los que podemos descubrir de qué efectos es capaz la consola: pistas mojadas, ondas provocadas por el calor, nubes de humo y los reflejos sobre la carrocería que se han convertido en toda una demostración técnica. Y lo mejor de todo es que, además, nuestros contrincantes son de lo más inteligente. No es que sean ➤



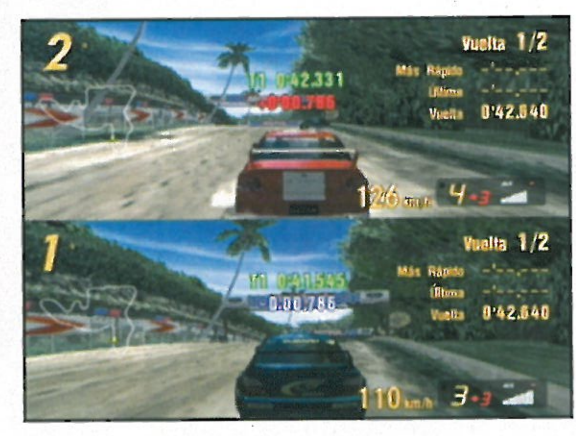


Si la transmisión o la aerodinámica de un automóvil no se ajusta a nuestras necesidades, podemos realizar ajustes sobre los componentes ya usados sin que haga falta comprar nuevas piezas en el taller.



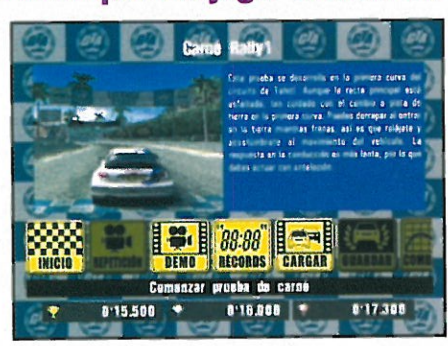


Aquí lo tenéis: no nos cansamos de alucinar con el efecto de combinar el filtrado del sol entre las hojas y los reflejos sobre la carrocería. Alucinante.

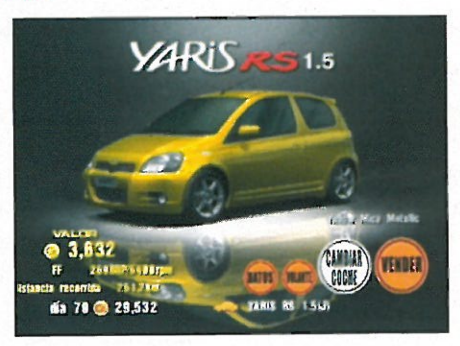


El velocímetro digital es el único cambio que se aprecia en el modo multijugador. Los reflejos, los efectos de polvo y la sensación de velocidad son exactamente los mismos que cuando jugamos en el modo GT.

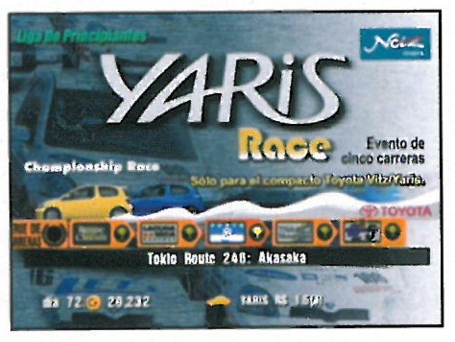
Así se empieza a jugar a Gran Turismo



Antes de nada conviene sacar el carnet de conducir. Nada más fácil que superar unas pruebas de conducción básica, sin salirnos de la pista y en un tiempo límite. Con los carnets superiores la cosa se complica.



Con nuestros ahorros iniciales nos hemos permitido un cómodo utilitario. Ha llegado el momento de empezar a correr, pero por si acaso, en cualquier momento podemos comparar sus características mecánicas con los otros coches.



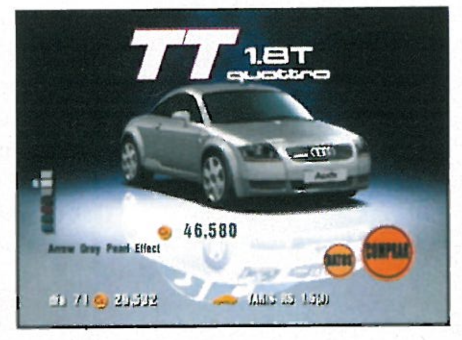
El siguiente paso es escoger un torneo adecuado a nuestras posibilidades ¿qué tal uno en el que sólo se pueda competir con un modelo de coche? Ojo, no es tan fácil como parece, y tendremos que repetir más de una carrera.



Para que nuestro coche dé la talla, siempre podemos comprar nuevas piezas. Conviene ser un poco tacaño, así que comprobad siempre el aumento de potencia antes de montar ese motor en el que estáis pensando.



Por fin en carrera, parece que el coche se comporta mejor de lo que parecía. Con un poco de habilidad nadie será capaz de apearnos del primer puesto, así que podemos empezar a ahorrar para un deportivo "en condiciones".



Ya es nuestro. Después de unas cuantas carreras, podemos entrar en los campeonatos superiores, donde las ganancias crecen tanto como la dificultad. ¡Ahora las miras están puestas en conseguir los prototipos modificados!



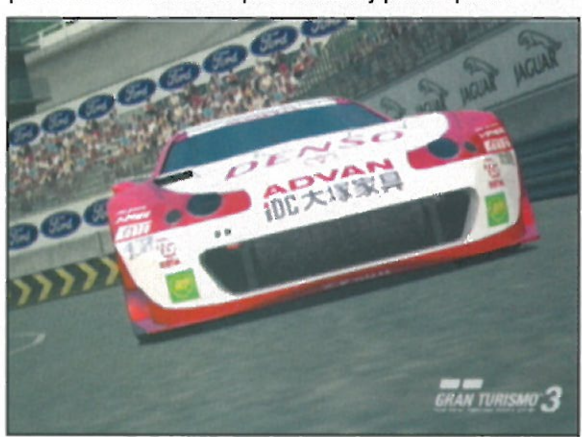
La dinámica de colisiones es perfecta, aunque lamentablemente tampoco ha sido a la tercera: seguimos sin poder disfrutar de coches que se abollan y pierden piezas.

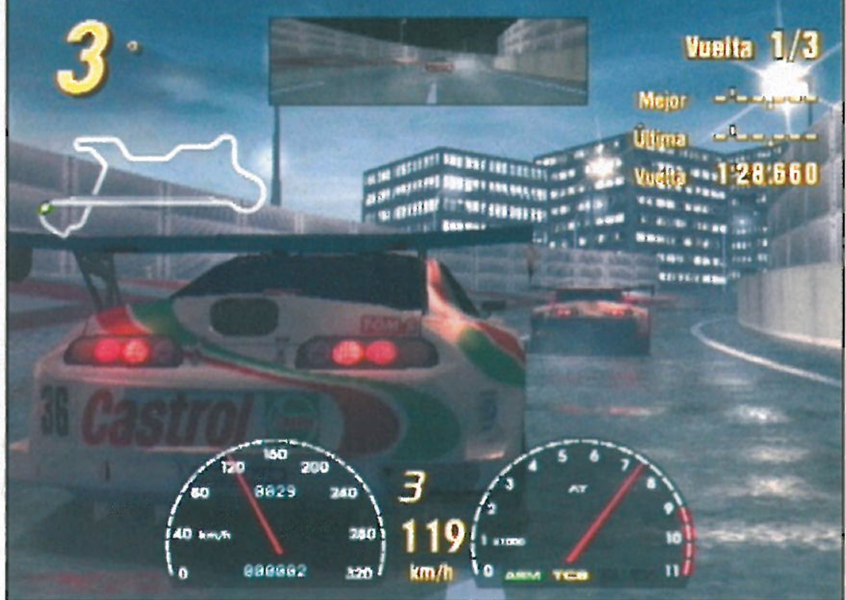


En las competiciones del modo Gran Turismo se han incluido nuevas categorías, como las pruebas de resistencia de 300 Km.



La repetición nos permite conocer el estado del coche en cada momento, así como seleccionar la perspectiva que más nos guste.







Las ondas provocadas por el calor son uno de los efectos más realistas.



imposibles de adelantar, pero se acabó eso de arrasar con un coche más potente como en el primer «Gran Turismo». Además de listos a la hora de correr, los pilotos controlados por la máquina también lo son a la hora de escoger vehículo, por lo que la cosa resulta todavía más emocionante.

Aunque cuando se trata de emoción, nada mejor que recurrir a otro conductor humano, y en eso, «GT3 A Spec» también es superior. Además de jugar a pantalla partida "como mandan los cánones" (sin ningún tipo de ralentización, niebla o pérdida de detalle) el juego incluye la posibilidad de conectarnos a través de un cable i-link con otra consola (con su correspondiente juego y monitor), pero lo mejor llega a la hora de conectarnos a un HUB -un periférico que de momento sólo se encuentra disponible para PC- que permite partidas con hasta 6 jugadores simultáneos, cada uno con su correspondiente consola.

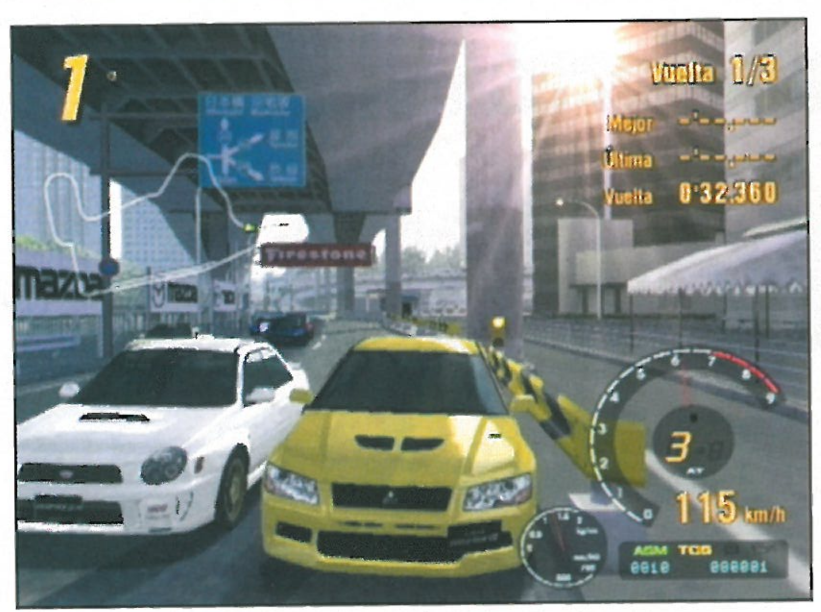
DETALLES Y MÁS DETALLES

Tampoco podemos olvidarnos de una excelente banda sonora (por fin exacta a la de la versión japonesa), o lo acertado de las marcas (europeas, japonesas y americanas) que se han escogido para esta tercera entrega y que incluyen los coches más representativos de los últimos años. Y eso que, después de todo, hay un detalle que no nos podemos quitar de la cabeza. ¿Cuándo podremos ver un «GT» donde los coches se abollen al chocar? Porque tampoco lo tenemos en esta tercera parte, lo que no significa que la física de los impactos no haya mejorado.

En cualquier caso, seguro que muchos os preguntáis si «Gran Turismo 3» ha conseguido convertirse en un nuevo "mejor juego de la historia". ¿Queréis una pista? A nivel técnico, este juego se encuentra a años luz de cualquier otro título que haya existido nunca, y seguro que nos dais la razón en cuanto echéis un vistazo a «A Spec» en movimiento, pero lo mejor de todo es que jugabilidad y diversión están a la misma altura. Para ser sinceros, algunos compañeros de la redacción esperaban probar esta versión final para comprarse una PS2, y tras vernos realizar éste profundo análisis les faltó tiempo para bajar a la tienda más cercana a hacerse con una. Sin duda es el mejor.

Pero sobre todo, seáis o no amantes de los juegos de velocidad, cargar este juego en nuestra consola significa entrar en un mundo sin límites. Menos mal que tenemos las vacaciones por delante, porque «GT3 A Spec» promete tardes interminables de diversión.

David Martínez



El nuevo salpicadero contiene indicadores de presión del aceite, batería, ABS y turbo. Además, el cuentakilómetros nos indica el rodaje de los coches. Más real, imposible.



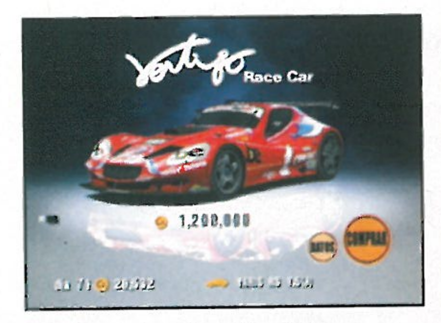


Alternativas:

No se puede comparar a ningún otro juego para ninguna otra consola. Sea o no vuestro género favorito, «GT3» es una obra maestra que todo el mundo debería tener, un auténtico monumento a la diversión.



Para que no nos liemos, el modo Gran Turismo cuenta con un completo indicador de nuestro progreso en el juego.



«Gran Turismo 3» lo tiene todo para conquistar a los amantes de los coches, empezando por unos vehículos de ensueño.



El modo rally merece una mención aparte, ya que es capaz de transmitir una conducción mucho más agresiva, eso sí, sólo con dos corredores por carrera.

Un modo multijugador a su altura

Además de carreras a pantalla partida, «GT 3» permite la conexión de 6 consolas a través de i-Link con un HUB que soporte 6 entradas USB. De momento podéis utilizar el de un PC, pero Sony pondrá a la venta este útil periférico en breve.





Gráficos: 99

Mejor que la realidad. Los modelos son perfectos, y además reflejan nítidamente unos escenarios soberbios. Por no hablar de los efectos de polvo, las pistas mojadas... sólo falta que los coches se abollen.

Sonido: 92

En la tradición de los «GT», los temas musicales están interpretados por prestigiosos artistas internacionales como Lenny Kravitz o Ash. El sonido de los motores, tan logrado que podríais conducir "de oído".

Jugabilidad: 98

El control analógico es delicioso, y si poseemos el volante oficial, resulta difícil establecer el límite entre realidad y juego, pero lo mejor es comprobar cómo varía el manejo al cambiar de modelo.

Diversión: 99

Te gusten o no los juegos de velocidad, «GT3 A Spec» es irresistible. Duración, IA y dificultad juegan a su favor. Y cómo no, también cuenta con el mejor multijugador que jamás ha tenido un juego de velocidad.

Opinión:

No nos ha temblado el pulso a la hora de ponerle a «GT 3» este pedazo de nota. Con él se han cumplido las promesas de una nueva manera de jugar en 128 bits: no existen defectos técnicos, la máquina está al servicio de una jugabilidad que se ajusta a todos los gustos y sus posibilidades son infinitas. Es el mejor juego de la historia, pero le dejamos una décima de margen para futuras entregas de la serie.

Valoración 99

Los usuarios de PS2 ya llevan un par de meses de acción de la buena. Y, por fin, los poseedores de una Dreamcast vais a poder vivir también la encarnizada batalla entre los dos "shoot ´em up subjetivos" más importantes, «Quake III» y «Unreal», pero esta vez con una importante diferencia de posibilidades.

Gladiadores del futuro

Unreal Tournament

La rivalidad que mantienen «Quake III» y «Unreal Tournament» se remonta a la aparición de ambos títulos en PC, cuyo principal aliciente era, sin duda alguna, las partidas online. Por este motivo, y para potenciar dicho aspecto, los programadores de ambos juegos decidieron prescindir de cualquier argumento y centrarse exclusivamente en el desarrollo de modos sencillos y muy directos, cuya única razón de ser fuera el enfrentamiento entre jugadores de cualquier parte del mundo.

Afortunadamente, gracias al módem de Dreamcast, éstas premisas pudieron ser trasladadas intactas en el caso de la versión de «Quake III», pero la contrapartida la encontramos en este «Unreal Tournament», que definitivamente no cuenta con la esperada opción online.

Por lo tanto, desde ahora mismo queremos dejaros claro que debido a esta carencia (más inexplicable que en el caso de PS2, porque Dreamcast tiene módem de serie), el juego de Epic no puede igualar las cotas de diversión de «Quake III». Y el multijugador a cuatro con las misma consola (offline) no llega a los niveles de "tensión" de las partidas online, aún teniendo en cuenta la posibilidad de incluir bots, el elevado número de mapas o los modos de juego.

SIN ONLINE, PERO DIVERTIDO

Aclarado esto, seguramente muchos de vosotros estaréis con la mosca detrás de la oreja pensando que el juego ya no merece la pena, y no es así. Todo lo contrario: como ocurría con la versión de PS2, estamos ante un título sensacional que incluso para un sólo jugador resulta intenso a más no poder. Su sistema de "Escaleras" (distintos modos de juego) nos obliga a ir abriendo niveles para acceder a otras nuevas, consiguiendo así picarnos aunque juguemos solos.

Por otra parte, en lo referente a su apartado técnico «Unreal» no llega a las cotas de calidad de «Quake III», aunque resulta todo un alarde de espectacularidad y fluidez.

Por fin, la guerra ha estallado y «Quake III» se ha salido con la suya por contar con opción online. Pero desde luego, «Unreal» es un juegazo de aúpa.

David Alonso



Los efectos de luz en tiempo real son espectaculares y afectan a todos los elementos situados en pantalla.





Esta es la mejor muestra del trabajo de diseño que se ha llevado a cabo en la construcción de los personajes de «Unreal Tournament», aunque sin duda lo más cuidado de los "bots" no es su aspecto sino su inteligencia.

Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Epic Megagames**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4** (+18 años)
Idioma: **Castellano**

¡Ooooh! No tiene modo online...



Sin duda, el mayor atractivo que planteaba a priori el título de Infogrames eran las partidas a través de Internet. Aunque nos frotábamos las manos con la opción multijugador online, resulta que al final sólo la versión americana dispone de ella. ¡Aquí en España, que nos zurzan!



Por la ingente cantidad de sangre y vísceras que desprenden nuestros enemigos con cada disparo, no hay más remedio que calificar a «Unreal Tournament» como un juego exclusivamente para adultos.







Las cotas de diversión que se alcanzan cuando cuatro personas se enfrentan en un terrible "deathmach" en la misma consola no puede ser descrita con palabras. No es el online, pero no habrá manera de despegaros del asiento. Lástima que la velocidad y la calidad de los escenarios disminuyan ligeramente, pero la acción se mantiene.

Modos para dar y tomar

Los cuatro modos de juego incluidos son más que suficientes para pasarlo en grande con o sin amigos. ¡Vamos a por ellos!



Deathmatch: el objetivo será acabar con todo ser viviente y evitar ser aplastado por los rivales. La acción está servida.



Team Battle: Igual que el "deathmatch", pero con la salvedad de que se compite por equipos y colores.



Capture the Flag: el fin de este juego es tomar la bandera de la base del rival y ponerse a cubierto.



Domination: "dominar" el escenario es colorear, a tiros, las 3 zonas comunes con los colores de nuestro equipo.



Alternativas:

¿«Quake III» o «Unreal»? Si piensas jugar online, no hay duda: «Quake III» es lo tuyo. Pero si no quieres gastar teléfono y vas a jugar sólo o con unos colegas en casa, «Unreal» no tiene rival.



Gráficos: 92

De una vistosidad increíble. Todo se mueve a una velocidad de vértigo, los escenarios muestran una calidad sobresaliente y algunos efectos de luz son fantásticos. Eso sí, no llegan a alcanzar la altura de los de «Quake III».

Sonido: 90

Las melodías encajan perfectamente, aunque lo que destaca son los sensacionales efectos de las armas y las parrafadas, en castellano, que sueltan nuestros rivales.

Jugabilidad: 93

Parece mentira la solvencia con la que Epic ha trasladado el control de la versión de PC al mando de Dreamcast. El control es intuitivo y con cierta práctica no habrá enemigo que se os resista.

Diversión: 85

Muy divertido en sus modos para un jugador y multijugador, pero inexplicablemente carece de juego online, con lo que queda algo más limitado que su rival, «Quake III», que sí tiene esa opción. Aún así, te lo puedes pasar en grande.

Opinión:

Valorar un título como «Unreal Tournament» es complicado, ya que depende mucho del uso que le vaya a dar cada jugador. Si tu idea era utilizar el título de Epic para jugar online, olvídalo porque no tiene, y esto repercute en la diversión que puede proporcionar. Pero tanto su modo para un sólo jugador como el multijugador a pantalla partida (aunque éste resulte algo limitado) son geniales y van a proporcionarte ratos magistrales.

Valoración 86

Rol clásico con un toque "manga"

BREATH OF FIRE IV

Si te gustan los juegos de rol a la antigua usanza -con una buena historia y muchos diálogos- y no buscas alardes técnicos, este RPG de Capcom puede resultarte bastante interesante.

La verdad es que la serie «Breath of Fire» tiene un gran mérito: al cabo de los años (la tenemos con nosotros desde los tiempos de SNES), ha conseguido labrarse un nombre a base de constancia, leyendas milenarias y mucha simpatía, ya que nunca ha contado con grandes alardes a nivel técnico ni, lo que es más difícil, con un hilo argumental especialmente absorbente. Curioso, ¿no?

Los anteriores episodios de la serie siempre han ido muy ligados a historias en las que los dragones eran los principales e indiscutibles protagonistas. Esta cuarta entrega no iba a ser una excepción, y por eso cuenta con su ración de estos místicos seres, a los que incluso vamos a tener el gusto de controlar. Como ya suele ser habitual en esta clase de juegos, durante el transcurso del mismo vamos a poder manejar a varios personajes, hasta un total de seis, los cuales vivirán toda clase de batallas y aventuras.

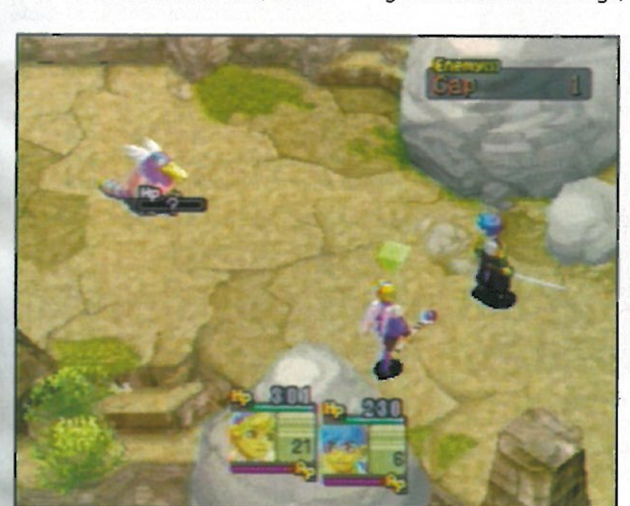
CLÁSICO HASTA LA MÉDULA

Éstos intrépidos viajeros van a hacer que os veáis envueltos en un RPG de los de toda la vida, con combates que se desarrollan por turnos, gran cantidad de diálogos (en inglés, arrrgggg) y personajes que van adquiriendo experiencia al avanzar. Siguiendo con este clasicismo, es reseñable el tratamiento y diseño gráfico de sus personajes, realizados en 2D y que cuentan con un aspecto manga que ni os cuento. Sin embargo, hay un punto importante que le imprime personalidad al juego, y es el gran sentido del humor que derrocha por los cuatro costados.

Al margen de este hecho, este juego ofrece más o menos lo mismo que otros títulos similares, es decir, altas dosis de exploración, varios minijuegos, algún que otro inesperado giro en la historia, nuevos amigos que se unen a la aventura y una duración más que garantizada. Sin embargo, tenemos que advertiros de varios "lunares" que hemos encontrado al CD. Por un lado, el hecho de que sus protagonistas sean sprites 2D es algo que no podemos pasar por alto, pues a nuestro entender no están acorde con los tiempos que corren. Pero lo que más "daño" hace al título de Capcom es el hecho de tener sus textos en inglés, ya que en este tipo de programas el entendimiento de cada una de las frases cobra importancia capital.

En conclusión, «Breath of Fire» es un juego correcto, que gustará especialmente a todos aquellos que disfrutaron de juegos como «Suikoden» o, incluso, de las clásicas aventuras de 16 bits, pero que no puede compararse a los grandes del género ni por su trama ni por el nivel gráfico alcanzado.

Sergio Martín





Tendremos que pulsar todo interruptor o palanca que veamos para poder acceder a algunas partes del escenario. Es la misma esencia de los RPG.

- Tipo: **Rol**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1** **(+13 años)**
- Idioma: **Inglés**

Tómate un respiro





Para romper un poco con el ritmo del juego, de vez en cuando vamos a poder "aparcar" la aventura y echarnos unos divertidos minijuegos. Los hay de todo tipo, y vamos a tener que demostrar nuestras habilidades con el pad, hacer uso de nuestra memoria e incluso superar alguna serie de las de "ensayo y error" si queremos avanzar en la historia.



EL juego oculta valiosas recompensas para aquellos valientes que exploren todos los rincones.



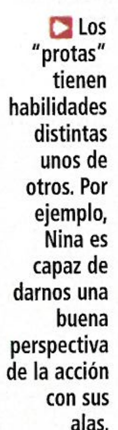
«Breath of Fire IV» sigue los pasos de los RPG más CLÁSICOS, tanto en su DESARROLLO -con diálogos en inglés- como en su REALIZACIÓN TÉCNICA



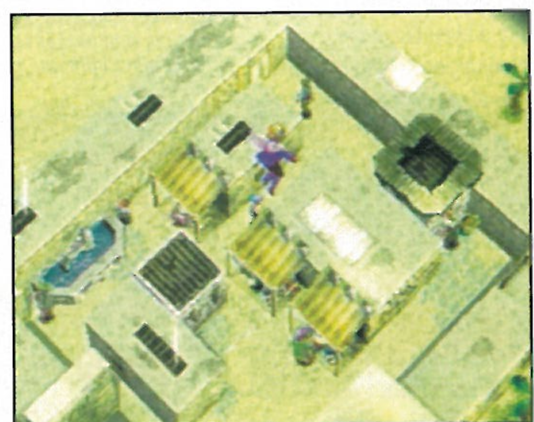


Alternativas:

PSOne cuenta con un surtido de juegos de rol realmente envidiable. «Suikoden» es el que más parecidos guarda con éste, pero la saga «Final Fantasy» sigue siendo la de mayor calidad. «Vagrant Story» también es una buena opción.

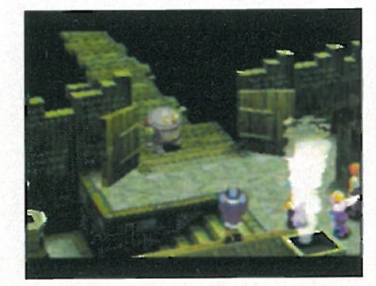


Los "protas" tienen habilidades distintas unos de otros. Por ejemplo, Nina es capaz de darnos una buena perspectiva de la acción con sus alas.





Es vital que hables con cualquier persona que pilles. ¿Cómo llevas el inglés? Pues espero que bien, ya que te va a hacer falta.



Todos los protagonistas del CD tienen un aire "manga" muy acusado, que hará las delicias de los Otakus que abundan en el mundo consolero.



Este RPG mantiene el sistema clásico por turnos de juegos como «Suikoden», y además su mecánica es muy sencillita de entender.



Por si no os habéis dado cuenta, eso de la imagen es un dragoncito. Es majo, ¿eh? Pues incluso podemos controlar a alguno durante el juego.

Gráficos: 65

Mezclan sprites bidimensionales con mundos en 3D, consiguiendo un resultado aparente pero la verdad, algo desfasado.

Sonido: 84

Realmente bueno. Las canciones ambientan muy bien cada uno de los escenarios, y los efectos especiales son numerosos y gozan de una elevada calidad.

Jugabilidad: 78

Este RPG se deja jugar muy bien gracias a su sencillo sistema de combates y manejo general, pero el hecho de estar en inglés puede frenar a más de uno.

Diversión: 79

Sin grandes alardes, consigue entretener, y su mecánica sencilla hace que lo degustemos sin mayor complicación que el hecho de no estar traducido. Aquellos que puedan apañárselas con la lengua anglosajona pasarán muy buenos ratos con este RPG.

Opinión:

Capcom nos ofrece un RPG a la antigua usanza, en el sentido más estricto de la palabra: los enfrentamientos son por turnos, las charlas con la gente se hacen indispensables y los personajes evolucionan a lo largo de la aventura.
Este enfoque tradicional también se ha extendido a su aspecto gráfico, lo cual puede disgustar a algunos, ya que tiene una apariencia bastante "retro". Y habiendo cosas como «Final Fantasy IX» por ahí.... En cualquier caso, es un título que se deja jugar bien, siempre y cuando sepáis inglés.

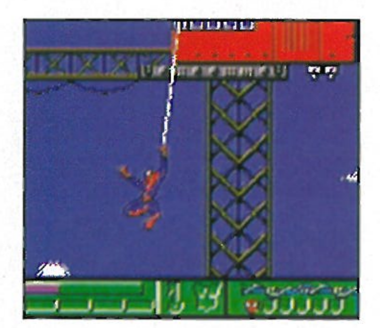


- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Torus Games**
- Distribuidora: **Activision**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+13 años)**
- Idioma: **Inglés**

La hora de la araña

SPIDER-MAN THE SINISTER SIX

Tras unos meses de reposo, el arácnido más famoso del cómic americano regresa por la puerta grande a la pequeña pantalla de la GBC, para regocijo de su legión de fans incondicionales. Y esta vez se las tiene que ver nada menos que con los Seis Siniestros, un grupo de malosos con muy mala idea.

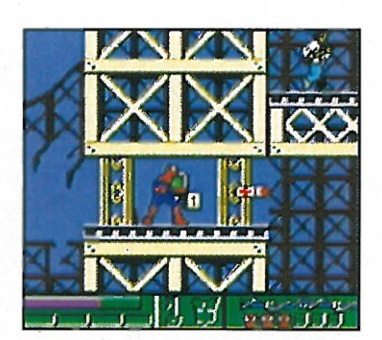


Spiderman no sería nadie sin sus telarañas. Con ellas puede desplazarse por toda la ciudad.

No le ha venido nada mal este descanso a nuestro preciado súperhéroe, pues esta segunda entrega supera en todos los aspectos al anterior juego de Vicarious Visions que también se encargó de protagonizar el Hombre-Araña. La mejora más palpable y evidente la encontramos en su apartado gráfico renovado que dota a personajes y decorados de una gran sensación de "viveza". Siguiendo con las alabanzas hay que reseñar que Spiderman se controla ahora mucho mejor, y que la rutina de detección de colisiones a la hora de pegar a los enemigos es más precisa, haciendo que podamos combatir con más facilidad. Las animaciones, por su parte, también son mejores, con lo que verle saltar, trepar por las paredes o lanzar telarañas se convierte en una gozada.

Como veis, es un juego bastante redondo, al que es difícil buscarle defectos "de peso", pero aún así le hemos encontrado uno: su falta de originalidad. No hay cambios en la fórmula de juego respecto a la primera parte., ya que seguimos recorriendo grandes escenarios dando su merecido a todos los rivales que intenten plantarnos cara, completando el objetivo que nos propongan al inicio y eliminando al Supervillano que corresponda al final de cada nivel.

Por eso, aunque en líneas generales estamos ante un juego excelente a nivel técnico, su excesivo parecido con su antecesor y el hecho de que no aporte ninguna novedad al género hace que no se convierta en el cartucho imprescindible que podía haber sido. En fin, un juego muy bueno, pero si ya tenéis el primero, pensaoslo antes de comprarlo.

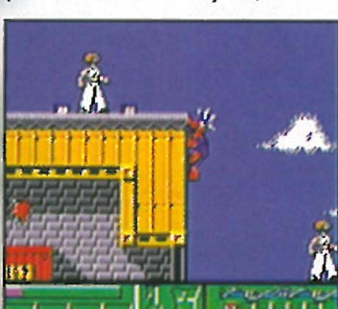


Al comienzo de cada nivel se nos informará sobre los objetivos a realizar. Aquí vemos el primero de todos ellos: abrir una compuerta.





El sentido arácnido nos avisará de los posibles peligros, como en este caso la presencia de ese tipejo de ahí.



Spiderman es capaz de adherirse y trepar por cualquier lugar.



No temáis por el aspecto de este individuo de la izquierda. Spiderman cuenta con sus propias habilidades y súper poderes para dar buena cuenta de cualquier molesto malhechor que se le enfrente.

Gráficos:	82
Sonido:	78
Jugabilidad:	85
Diversión:	84

Opinión:

Esta segunda parte de las aventuras de Spidey nos ha sorprendido por su alto nivel técnico, que mejora varios defectos de la primera parte. El problema es que el desarrollo resulta muy similar al del primer Spiderman, por lo que no os va a aportar nada nuevo si ya teníais su primera parte. Aún así, un gran juego.

Valoración 83

¡Aventura a la vistaaaa!

¡Que se astille mi pata de palo y que me saquen el otro ojo si ésta no es la aventura de piratas más divertida que jamás has vivido! Esta frase, que describe a la perfección este delirante juego, no es nuestra, sino de LeChuck, un piratón zombi cuyo único interés es fastidiarnos todo el rato.





Esta es la famosa Isla del Mono, hogar de Gyubrush y donde se desarrolla casi todo el juego. Con este mapa podemos elegir a dónde ir.

Gybrush Threepwood (repetidlo cuatro veces seguidas en voz alta). ¿Ya? Pues además de un trabalenguas es el nombre del protagonista de esta divertida aventura gráfica, la segunda que llega a PS2 tras «Shadows of Memories». Y no creáis que este tipo, pirata para más señas, ha aparecido de la noche a la mañana. El amigo lleva protagonizando juegos en PC desde hace una década, cuando LucasArts lo presentó en «El Secreto de Monkey Island», una de las mejores aventuras jamás creadas. En consola hace su primera aparición seria (tuvo otra para Mega CD pero pasó bastante desapercibida) y lo hace a lo grande, con uno de esos juegos que os va a mantener entretenidos durante semanas.

Porque el tema va de que Guybrush vuelve a su hogar en Monkey Island y descubre que su mujer Elaine, antes gobernadora de la isla, ha sido dada por muerta. ¡Pero si está vivita y coleando junto a nosotros! Pues ya sabéis, nos toca demostrar que no está muerta y de paso evitar las insidias del pirata zombi LeChuck, que está intentando comprar los terrenos edificables de la isla (es perverso, muy perverso).

DIÁLOGOS MUY DIVERTIDOS

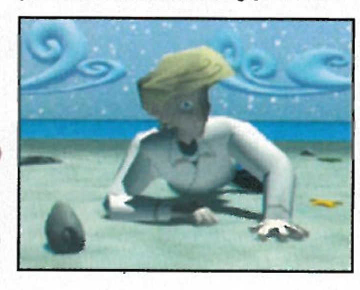
Para conseguirlo tenemos que superar multitud de de puzzles, que se resuelven con la típica mecánica de recoger objetos, combinarlos y usarlos donde corresponda, además de dialogar con un gran número de personajes mediante menús de preguntas y respuestas.

Y aquí es precisamente donde está el gran acierto del juego: en el fino sentido del humor de sus diálogos. Los personajes son ingeniosos, cínicos, hirientes, bobos, divertidos y cualquier adjetivo más que se os ocurra aplicarles. Como estamos hablando de la cuarta entrega de una serie de PC y los otros capítulos no han salido en consola, hay muchas bromas que pierden parte de la gracia, ya que hay referencias constantes a hechos que ocurrieron en los juegos anteriores. Pero dejando a parte esto, como aventura está muy bien planteada, gráficamente tiene un "look" de dibujos animados muy atractivo, y el doblaje al castellano es impecable. En fin, que los amantes del género la vais a disfrutar.

Rubén J. Navarro



Guybrush atado y varias opciones para salir del atolladero. ¿Qué hacer?

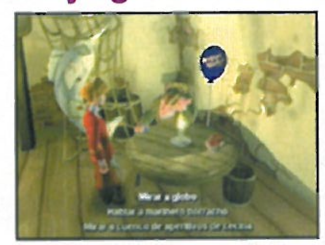




¡Ah, el mar....! Nuestro intrépido pirata contempla pensativo el azul del océano mientras planea su siguiente paso en esta aventura. ¿Lo acompañamos?

- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **LucasArts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+13 años)**
- Idioma: **Castellano**

Así se juega en la Isla del Mono

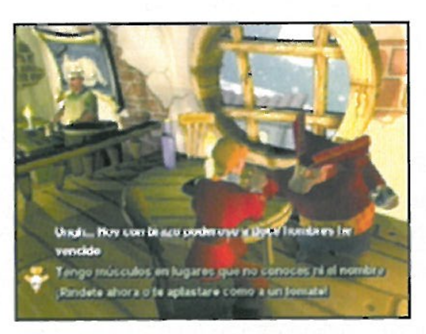




El juego consiste en desternillarse de risa dialogando con los personajes mediante menús de preguntas y respuestas predefinidas, y en utilizar objetos en el sitio adecuado también usando menús. Sencillo, ¿no?



El juego utiliza la típica técnica "aventurera" de mezclar fondos prerrenderizados con personajes poligonales, pero pocas veces hemos visto tanto cuidado en su realización como en este Monkey Island.



Los "pulsos de insultos" son la bomba, y tenemos que elegir la mejor "provocación".

El "chico brocha" y sus compañeros



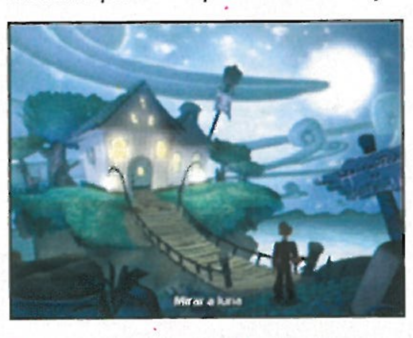


Lo de la brocha de arriba es el nombre del "prota" traducido, Guybrush Threepwood, al que tenéis aquí haciéndose arrumacos con Elaine, su mujer. El de la izquierda es LeChuck, su enemigo.



Todo el juego está traducido y doblado al castellano por actores profesionales. De lujo.

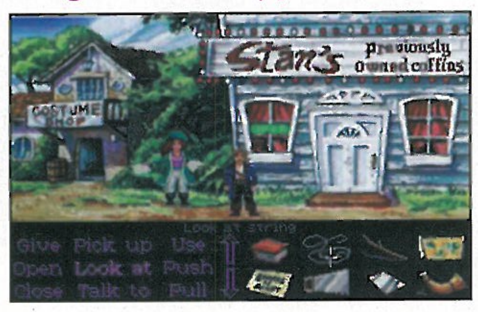
En la línea de grandes aventuras como «Broken Sword», este juego se convierte en un IMPRESCINDIBLE para PS2.





Ser o no ser. He ahí el problema... Ah, no, que lo que está haciendo el protagonista es jugar con unas marionetas. En que estaríamos pensando...

Una saga con solera, pero no "consolera"



Los Monkey Island de PC son una serie "de culto" desde hace ya 10 añitos, y ya van por el cuarto capítulo (que es este de PS2). Para los que no los conozcáis, así era el segundo.



Alternativas: *En PS2 sólo tenemos «Shadows of Memories», mucho más oscura e infinitamente inferior.*

Gráficos: 89

Como podéis ver, los grafistas de LucasArts no han escatimado esfuerzos ni en los fondos ni en los abundantes polígonos de los personajes, que casi parecen sacados de unos dibujos animados.

Sonido: 92

Genial. Es la única manera de describir el sensacional trabajo de doblaje al castellano, realizado por auténticos profesionales. ¡Pero "zi hazta hablan en andalú"!

Jugabilidad: 89

La interfaz se ha minimizado al máximo para que conversar y usar objetos sea muy sencillo. Todo se maneja con un stick analógico y un par de botones, por lo que entrar en el juego es casi inmediato.

Diversión: 87

Es un juego largo, con situaciones hilarantes que os harán reir constantemente. Lo único que le baja la puntuación es que hace muchas referencias a otros capítulos de la serie, lo que hace que perdáis parte de las bromas si no habéis jugado a los de PC.

Opinión:

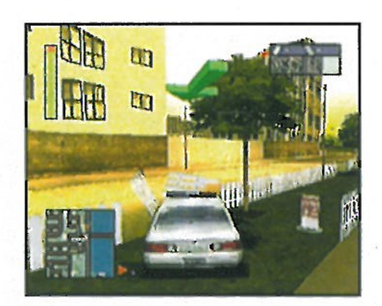
«Monkey Island» es la gran aventura gráfica que esperábamos para PS2. Larga, con puzzles interesantes, un sistema de control sencillísimo y un apartado gráfico sensacional, despunta aún más en la diversión, con la salvedad de gran parte de las bromas hacen referencia a capítulos de la saga que sólo han salido en PC. Eso hace que los que no conozcáis los «Monkey Island» anteriores os perdáis parte de las "gracias", pero aún así, un grandísimo juego.

Valoración 87

Atrapa al ladrón

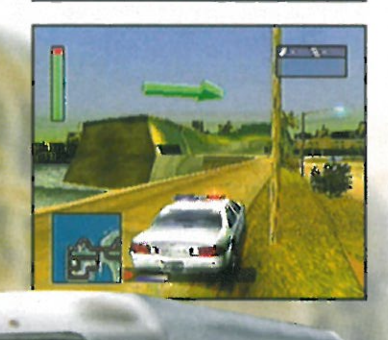
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

"¡Atención a todas las patrullas, sospechoso dirigiéndose a toda velocidad hacia la autopista, deténganle!". Oye tú, no te quedes ahí pasmado, que es a ti, si tienes una PSX, a quien están llamando de la central...



Durante las persecuciones podremos llevarnos cualquier cosa por delante. A ver quién lo paga...





El género de la velocidad está abarrotado, ¿quién lo "desabarrotará"?... Y ya sabéis cómo sigue. Esa es la pregunta que se hacen muchos programadores a la hora de idear nuevos juegos. Y es por eso que últimamente ven la luz títulos diferentes, como el que aquí nos ocupa. Y aunque este juego no puede considerarse del todo original, sí aporta ciertos ingredientes que suponen un soplo de aire fresco. ¿Que por qué decimos que no es original? Pues porque su parecido con el exitoso «Driver» es más que evidente, y ya no sólo en el desarrollo, sino también en el apartado visual.

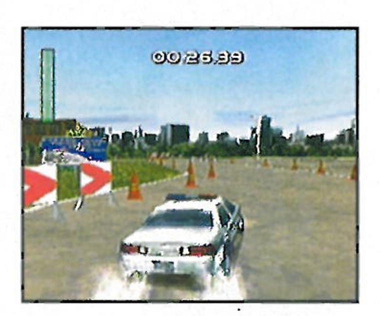
Lo malo es que al imitar la receta del título de Reflections, se ha llevado tanto las virtudes como los defectos. De las virtudes nos queda el excelente manejo de los vehículos, el detallado diseño de las ciudades, las deformaciones de las carrocerías... y todas las sensaciones que ya conoceréis los que hayáis jugado con Tanner y compañía. Y en cuanto a los defectos, se concentran en el apartado gráfico, con un baile de polígonos en los escenarios y un considerable "popping" en el horizonte. Por lo demás, el desarrollo de las misiones tiene el mismo aire -ya sabéis, quemar el asfalto a todo gas-, aunque el juego incluye elementos más sugerentes.

CONDUCIR Y DISPARAR

Y es que no todo son semejanzas con «Driver». En primer lugar en «World Scariest...» ayudaremos a la policía de forma directa, y no de forma "indirecta", como hacía Tanner en «Driver». Esto quiere decir que tendremos a nuestra disposición todo el "potencial automovilístico" del cuerpo de policía, recibiendo el vehículo más adecuado para cada misión. Y por si fuera poco, también contaremos con la inestimable ayuda de nuestro compañero de patrulla, que nos permitirá disparar a los sospechosos durante las persecuciones. Para ello, el juego incluirá un sistema de disparo muy sencillo, que nos dará la posibilidad de conducir y disparar al mismo tiempo. Y si necesitamos ayuda, siempre podremos jugar con un amigo, y que se encargue él de machacar el gatillo, que para eso están los amigos (bueno, para eso y para traernos un refresco si nos entra sed con tanto barullo).

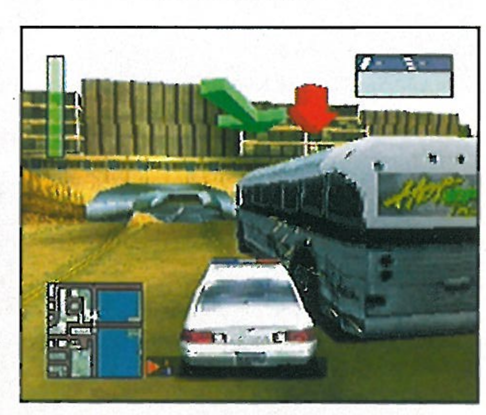
Si a todo esto le sumamos la inclusión de algunas misiones francamente originales, como escoltar a una ambulancia o seguir a un sospechoso sin ser descubiertos, nos encontramos ante un título bastante recomendable. Es cierto que no llega al nivel de «Driver 2», pero satisfará a los que les gusten las trepidantes persecuciones.

Sergio Martín



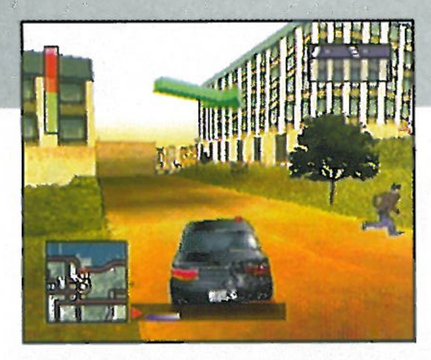
Esta academia de policía no está loca, pero también resultará divertida. Habrá que superar las pruebas antes de entrar en acción.





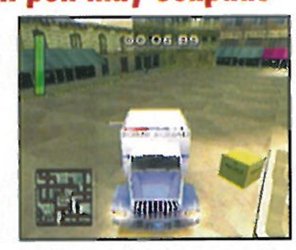
Algunas misiones serán verdaderamente peliagudas. ¿Alguien sabe cómo se detiene a un pedazo de autobús como éste?

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (+16 años)
- Idioma: **Inglés**



Como sabemos que lo vais a intentar, ya os adelantamos que los peatones se apartarán a nuestro paso.

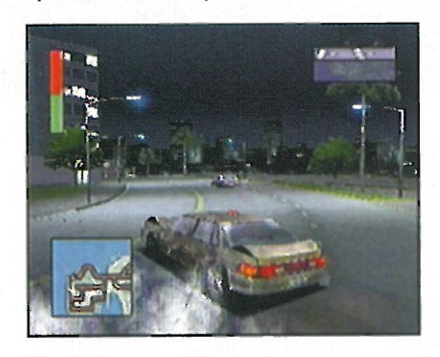
Un poli muy ocupado



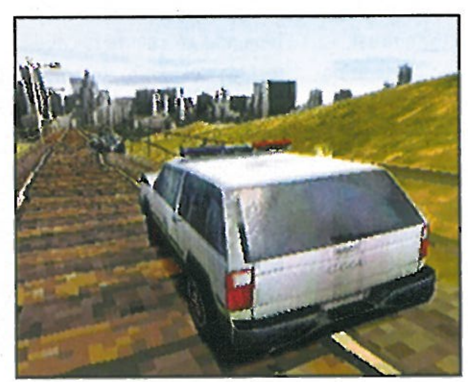


No todo van a ser persecuciones. También habrá misiones en las que trabajaremos de incógnito, escoltaremos ambulancias, e incluso serviremos de chófer a los artificieros.

Una mala maniobra puede provocar estropicios de este calibre. ¡Eso pasa por saltarse los semáforos!

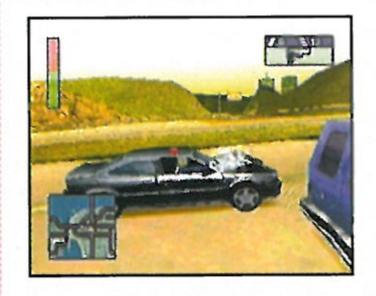


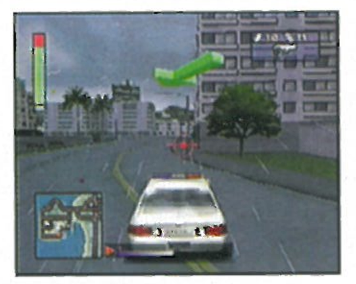
Las TREPIDANTES persecuciones protagonizan este ATRACTIVO juego.



Además de las ciudades, el juego cuenta con escenarios más "campestres", en los que respirar aire puro e ir de picnic con la familia. Aunque a vosotros os va a quedar poco tiempo para el placer.

Conduce y dispara

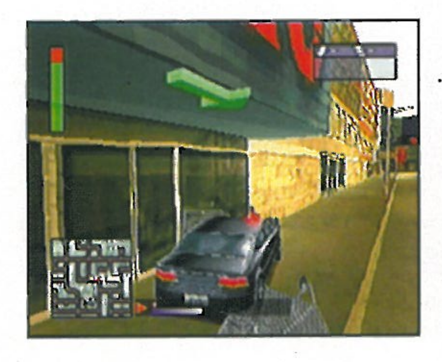


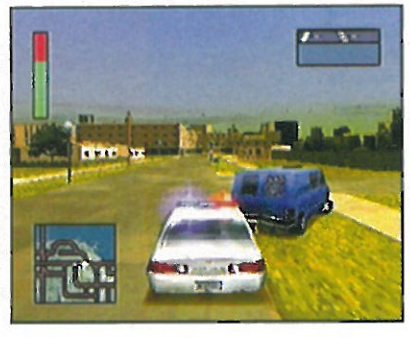


En ciertos momentos, será tan importante nuestra habilidad al volante como nuestra destreza con el gatillo. Una buena ráfaga de disparos puede hacer detenerse al más peligroso de los criminales. Pero recordad que no debéis practicar con los ciudadanos.



Como en el fútbol, la moviola nos ofrecerá los momentos más interesantes de cada misión. ¡Has visto cómo has dejado el coche!





Alternativas:

«Driver 2» sigue reinando en el género de las persecuciones, aunque su predecesor, que además está en Platinum, sigue siendo una opción interesante. Si os gusta el género, no está de más tener los tres.

Gráficos: 72

El diseño de las ciudades resulta muy detallado, y las deformaciones de los vehículos son casi perfectas. Lástima que el "popping" y el baile de polígonos estropeen en parte el acabado visual.

Sonido: 79

El ruido de sirenas, las colisiones, los tiroteos, la radio de la policía,... Todo ello nos ayudará a meternos de lleno en las persecuciones.

Jugabilidad: 85

Los vehículos se manejan con una precisión sorprendente, lo cual es fundamental a la hora de jugarse el tipo en ciertas maniobras. Sin duda, lo mejor del juego.

Diversión: 79

A pesar de que su desarrollo es algo lineal, la posibilidad de disparar en plena persecución y la inclusión de algunas misiones novedosas le convierten en un juego bastante atractivo.

Opinión:

Es cierto que se puede acusar a este «World Scariest...» de imitar la receta que tantos éxitos ha dado al «Driver» de Reflections. Pero teniendo en cuenta que no hay demasiados representantes de este subgénero, más bien se puede considerar esto como una virtud. Además, lo que realmente importa es el resultado, y ahí nos encontramos con un juego bastante completo -aunque se echa de menos un hilo argumental- y que raya a buen nivel en todos sus apartados. Un "sucedáneo" de «Driver» realizado con respeto y calidad.



Apunta, dispara y corre (sin chocarte)

La recreativa cosechó cierto éxito en tierras niponas, pero nunca llegó a Europa. Ahora Sega la ha traído a Dreamcast, pero en una conversión algo descafeinada, que además carece de juego online.







Cada personaje cuenta con armas específicas, y aparte tenemos armas especiales, como este efectivo rifle de francotirador.

Ha sido el equipo AM2 de Sega, responsable de titulazos como «Shenmue», o «Ferrari 355», el encargado de que «Outtrigger» desenfunde armas en Dreamcast. Este equipo todoterreno no se lo ha pensado dos veces y también se ha adentrado en el peligroso género de los "shoot'em up" subjetivos, en el que Dreamcast cuenta con pocos títulos, pero de la abrumadora talla de «Quake III Arena» o el reciente «Unreal Tournament». El listón era quizás muy alto. Y encima, nuestro gozo se cae de golpe al pozo, pues «Outtrigger» carece en Europa de juego online, una opción que, en este género, se vuelve primordial.

Con esta circunstancia, restaba saber si «Outtrigger» ofrecía elementos de juego y diversión que contrarresten esa carencia. Y tras pelearnos con él más horas de las que se consideran sanas para la salud, incluso para la de un redactor de Hobby Consolas, llegamos a la triste conclusión de que apostar por «Outtrigger» en un duelo con los otros dos grandes, sería apostar a caballo perdedor.

Y es una pena, sobre todo teniendo en cuenta la calidad técnica del juego, con unos gráficos luminosos (muchas arenas están en espacios abiertos y a plena luz del día, algo poco habitual en el género), con cuidados efectos de luz en disparos y explosiones y unas animaciones efectivas de los personajes. Incluso la IA de los malos está bien ajustada.

ESPECTACULAR, PERO SIMPLE

Pero este despliegue técnico no ha llegado acompañado de las dosis de jugabilidad necesarias: tanto en el modo Arcade como en el modo Misiones (similares, por cierto). Las pruebas son poco variadas, y nos limitamos a correr (poco), apuntar y disparar sin pensarlo dos veces. Debido al reducido tamaño de casi todas las veinte arenas del juego, no podemos intentar llevar a cabo otras estrategias de juego como escondernos o parapetarnos, parte de la salsa en este género de los shooters. Tantos enemigos, items y explosiones en escenarios canijos, dan como resultado un bonito barullo, a menudo desconcertante.

Por otro lado, podemos configurar el mando a nuestro gusto, o usar el teclado y el ratón de Dreamcast, pero a la hora de entablar batalla, el control se muestra muy perezoso, sobre todo al intentar girarnos. Un fallo imperdonable, pues perder un segundo puede ser ¡perder la vida!

A la hora de jugar con amigos a pantalla partida, pese a que corra a la misma velocidad que en el juego individual, padecemos los mismos problemas. Para más "inri", la única opción es el juego Deathmatch, ya sea individual, ya en equipos.

Estamos, en fin, ante un juego que no pasa la prueba del algodón: es bonito, pero aturullado, y puede divertir, pero por muy poco tiempo.

Oscar N. de Lera



A nuestra disposición tenemos un buen arsenal de armas de fuego, la mayoría de ellas rotundas como ésta.





En esta misión visitamos una Galería de Arte, pero no para ver los cuadros. Tenemos un tiempo límite para encontrar y desactivar un montón de bombas.

- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Con la pantalla en cachitos...





...es como podemos disfrutar de los piques multijugador que tanta cancha dan en el género. Podemos jugar hasta 4 amigos, pero la opción cojea, pues echamos en falta algún otro modo aparte del típico "Deathmatch".

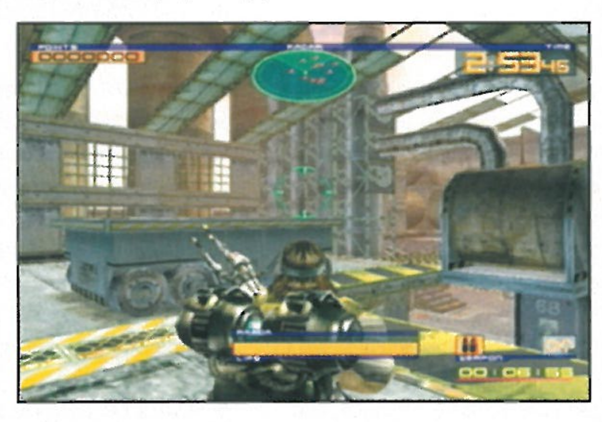


También podemos desbloquear personajes y armas especiales, como este pedazo de robot de acero, cuyos misiles son realmente irresistibles.





Combatimos en 20 escenarios (o "arenas") muy vistosos, con buenas texturas ¡y a plena luz del día! La pena es que casi todos son demasiado pequeños y poco laberínticos.



El espectáculo está asegurado y hay ACCIÓN de sobra, pero su FALTA de posibilidades es flagrante.



¿Un Shoot'em Up subjetivo en 3ª persona?





Efectivamente, y al contrario de sus otros compañeros de género, «Outtrigger» nos permite seguir la acción con la perspectiva de la 3ª persona, para quien lo prefiera. Pero que nadie se engañe: sigue siendo un shooter subjetivo

Alternativas: *¡Y menudas alternativas! Los dos reyes del género, «Quake III Arena» y «Unreal Tournament» están dando mucha guerra en Dreamcast.*

Gráficos: 83

Lo mejor del juego con diferencia, con escenarios pequeños pero muy cuidados en texturas y detalles. Buenos efectos en los disparos, y sin apenas ralentización de la acción a pesar del frecuente barullo que se produce en pantalla.

Sonido: 59

Sólo pasable, destaca (y no mucho) el sonido de los disparos. Los personajes no hablan apenas y las melodías parecen recién sacadas de un juego de Barbie.

Jugabilidad: 65

Podemos configurar el mando de un montón de maneras, o mejor usar el ratón y el teclado de la consola blanca. Pero no se puede perdonar lo mucho que tardamos en girar a nuestro personaje.

Diversión: 59

Tanto el modo individual como el modo multijugador a pantalla partida se hacen cortos y el GD tiene el riesgo de pasar pronto a la estantería de juegos olvidados.

Opinión:

Es una pena, pero «Outtrigger» no ha colmado las muchas expectativas que nos había creado en los últimos meses.
Y es que se trata de un juego irregular, con un nivel técnico bastante bueno -en ocasiones incluso por encima de la media- pero con unos cuantos defectos de jugabilidad imperdonables en un juego de su género.
Para colmo de males, al no poder echar partidas con otros jugones vía internet, el juego se hace muy corto, incluso en su modo multijugador.



¡Hola Tony...! ¡Que no, que soy Mat!

Imaginad que al bueno de Tony Hawk le quitan el monopatín y, a cambio, le regalan una buena "bici" tipo BMX. ¿Creéis que seguiría siendo el mejor, también sobre dos ruedas? Seguro que no, pero para eso tenemos a Mat Hoffman, el auténtico artista de la bici.





La clave en este «Mat Hoffman» es realizar la gama más variada posible de acrobacias, para ganar más puntos.

¡Pero hombre de Dios, menudo leñazo te has pegado, chico! Si es que van como locos...

Seguro que más de uno se estará preguntando a cuento de qué viene la aparentemente absurda cuestión que acabamos de proponer, ¿a que sí? Pues tranquilos, que ahora os lo explicamos con detenimiento. La referencia al genial "skater" viene dada porque, sencillamente, este CD es clavadito a las dos partes que protagonizó dicho patinador, sólo que en este caso se han sustituido los manejables monopatines, y en su lugar son las bicicletas tipo BMX las que entran en liza. Así de simple. Por tanto, lo que Activision nos trae es un título que nos pide, básicamente, escoger personaje (hay ocho disponibles, con distintas características) y bicicleta (completamente configurable) y empezar a realizar las más locas acrobacias que se nos ocurran sobre dos ruedas para ir superando los diferentes niveles. Como es normal, no es tan fácil como pueda parecer en un principio ya que, además, también deberemos cumplir otra serie de tareas a la vez que efectuamos los "tricks", como destrozar focos de luz o encontrar letras que están repartidas por todo el escenario, lo que añade cierta dosis de exploración al asunto.

MUCHOS MODOS DE JUEGO

De esta manera resumiríamos lo que es su modo principal, llamado "Career Mode", aunque también es posible echar unas partidas a la opción "Free Ride" para practicar y aprendernos los trazados, disputar una adictiva "Single Session" (donde disponemos de un límite de tiempo para alcanzar una puntuación lo más elevada posible) o incluso retar a un amigo y demostrar quién es el mejor en la modalidad para dos jugadores. Vamos, más o menos como en su "primo" el del skate.

Además, uno de los elementos que más ayudaron a encumbrar las dos partes de «Tony Hawk's Pro Skater» -su inmaculada jugabilidad basada en un fenomenal control y en un seguimiento perfecto de la acción por parte de la cámara- también se encuentra en «Mat Hoffman's ...», si bien es cierto que en alguna que otra ocasión el citado juego de cámaras tarda un poco más de la cuenta en posicionarse detrás de nuestro hombre.

Por lo demás, este título cuenta con el mismo grado de calidad técnica de que gozaba «Tony», es decir, fantásticas animaciones, detallados y atractivos decorados (aunque con bastante "popping" en los exteriores) y una banda sonora de aúpa, dando como resultado una compra ineludible si te gustan este tipo de juegos.

Sergio Martín



Ya nos lo "olíamos". Nuestro amigo Tony Hawk no ha podido resistirse a lo de hacer "tricks" (aunque sea con una bici) y se ha unido a la fiesta como personaje oculto.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Runecraft**
- Distribuidora: **Activision**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (+13 años)
- Idioma: **Inglés**





Con las repeticiones disfrutaréis de planos así de espectaculares de vuestra actuación.



Activision repite la MISMA FÓRMULA de juego del fenomenal «Tony Hawk´s» cambiando los MONOPATINES por BMX



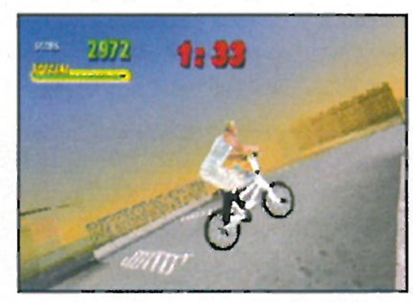
Si eres lo suficientemente bueno, irás desbloqueando vídeos de los "skaters". Aquí tenemos al mismísimo Mat en plena acción.



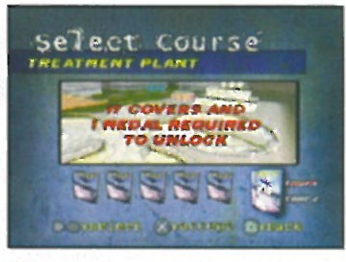
Aquí os mostramos una vista de uno de los circuitos del título. Como podéis apreciar, su calidad es bastante alta, a pesar del ya comentado efecto "popping" que a veces molesta un pelín.



Una de las modalidades más atractivas, como suele ser habitual en estos juegos deportivos, es el adictivo multijugador.



Vaya pintas lleva el amigo. Además, no lleva ni protecciones, ni casco, "ni ná de ná". Pues chaval, como te caigas y te pegues una buena, no vayas llorando a tu "mamá", que no te va a hacer ni caso.



Necesitaréis hacerlo muy bien para poder correr en todas las pistas, porque al principio sólo tenemos abierta la primera. A currárselo tocan.

Móntatelo tú mismo





En efecto. Si vas a la opción "Park Editor", te convertirás en un momento en un experto diseñador de pistas, ya que tendrás la oportunidad de confeccionar un gran local a tu libre albedrío. De esta forma, tendrás que situar barandillas, fosos, half-pipes y un montón de elementos más de la forma que creas más conveniente y espectacular, para después probar el circuito y hacer el "cabra" a tus anchas.



Alternativas: *Los ya varias veces nombrados «Tony Hawk's Pro Skater» son la referencia más clara que encontraréis en PSOne, con un nivel de calidad algo mayor al CD que comentamos. «Dave Mirra» es la otra posibilidad más notoria.*

Gráficos: 84

Muy bien hechos en general, con mención especial para las animaciones de los "bikers". Lástima del "popping" en los exteriores y de algún movimiento extraño de la cámara.

Sonido: 91

Marca de la casa: los efectos son limpios y efectivos, pero es que la banda sonora es un auténtico lujazo, con temas de los que dan caña para acompañar a la trepidante acción. Magistral.

Jugabilidad: 90

Si probasteis algún «Tony Hawk» ya sabéis lo que os va a deparar este juego. Si por el contrario nunca los habéis jugado, os aconsejamos que probéis este título: el control es una auténtica pasada.

Diversión: 84

Hay muchos modos a los que echar el guante y todos son estupendos, por lo que la diversión está asegurada por mucho tiempo.

Opinión:

Aunque su falta de originalidad es manifiesta (como ya os hemos dicho, es una fotocopia de los «Tony Hawk's, aunque no alcanza su brillantez), tanto por su factura técnica como por el entretenimiento que ofrece se convierte en uno de los mejores juegos deportivos para Playstation de los últimos meses. Eso sí, pensároslo dos veces si ya os hicisteis con el aclamado «Tony Hawk's ...», porque aquí encontraréis más de lo mismo, solo que con bicicletas. En cualquier caso, se trata de un juegazo.

Valoración 84

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Genki**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **10.495 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2** (TP)
Idioma: **Inglés**

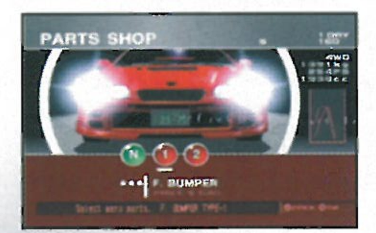
¡Cómo está el tráfico!

Tokio Xtreme Racer Zero

Tras dos entregas para Dreamcast, las carreras urbanas de Genki se han convertido en uno de los simuladores con más personalidad de la nueva generación. Las autopistas de Tokio vuelven a ser escenario de arriesgadas apuestas nocturnas en las que sólo importa llegar primero, ahora en PlayStation 2.



En el multijugador desaparecen la perspectiva exterior y la posibilidad de retar a terceros conductores controlados por la consola.



El DVD cuenta con un buen puñado de opciones de "tuning" para ajustar nuestro coche al milímetro.

En su momento «Tokio Highway Challenge» nos enseñó que los juegos de velocidad podían ser más que carreras en un circuito cerrado. La idea de recorrer escenarios reales retando a otros conductores con las luces "largas" tenía su gracia, aunque el sistema de control y la única posibilidad de competir de noche terminaron pronto con nuestro entusiasmo. Pues bien, secuela para Dreamcast de por medio, la saga aterriza en PS2 avalada por un apartado visual bastante bueno, pero lamentablemente esta conversión no ha sabido subsanar los principales defectos del original: de nuevo nos enfrentamos con unos coches que pesan demasiado, animados por una tendencia al derrape que los vuelve incontrolables. Pero lo más grave vuelve a ser la limitación de los escenarios: interminables pistas que sólo podemos recorrer de noche y en las que se echa en falta mayor afluencia de tráfico.

Con todo, la idea de "jugar sucio" en cada carrera -que se resuelve con barras de energía como en un juego de lucha- nos convence con un modo historia que hará las delicias de los aficionados a la mecánica. Su capacidad para picarnos, el multijugador y la inclusión especial para el DVD de documentales sobre competiciones urbanas reales logran que «Xtreme Racer Zero» sea capaz de entretenernos durante bastante tiempo, si lo conseguimos domar.



Las carreras se desarrollan en un enorme y único circuito formado por el cinturón de autopistas que rodean la ciudad de Tokio.



El juego no tiene reflejos en tiempo real sobre la carrocería, pero los imita mediante pequeños trucos.







Durante las carreras aparece una barra de energía (como si fuese un juego de lucha) que nos indica el tiempo que podemos aguantar por detrás de nuestros rivales.

Gráficos:	80
Sonido:	75
Jugabilidad:	60
Diversión:	68

Opinión:

Como en la primera entrega, la limitación de las carreras nocturnas y la complicada jugabilidad empañan un notable apartado gráfico. Con paciencia y un poco de habilidad, su original planteamiento de las carreras urbanas puede resultar entretenido, aunque quizá resulte un poco monótono.

Valoración 65

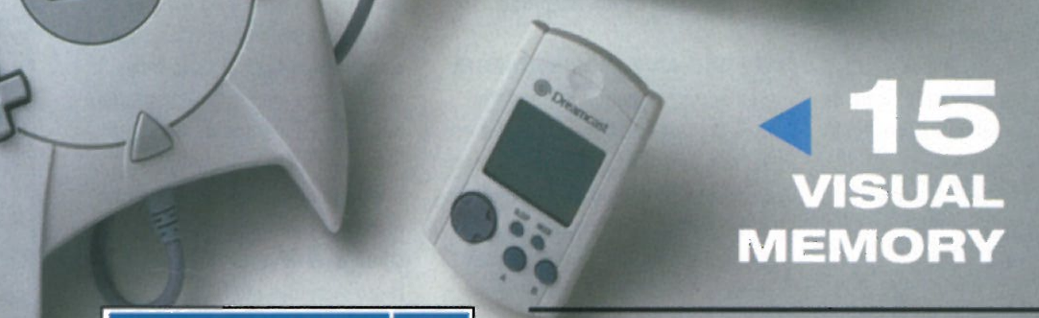


CONCURSO Dreamcast™

¡PARTICIPA Y GANA!

1 DREAMCAST

15 DREAMCAST CONTROLLER



15 VISUAL MEMORY



5 JUEGOS

SEGA

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DREAMCAST AGOSTO".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Julio hasta el 27 de Agosto de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Agosto de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ______________________

DIRECCIÓN: ______________________

LOCALIDAD: ______________________

PROVINCIA: ______________________

CP: __________ TELÉFONO: __________

Reyertas japonesas

7 BLADES

El Japón medieval está de moda. Tras «Onimusha», Konami nos invita a ponernos de nuevo el kimono, aunque esta vez Oyuri y Gokurakumaru (no os estamos insultando, es que se llaman así los protagonistas) pasan de aventuras y van directos a la acción.

Konami recupera con «7 Blades» el sabor del beat'em up más clásico, poniéndonos en el pellejo de dos buscadores de aventuras: Gokurakumaru, un joven samurai, y Oyuri, una atractiva guerrera. Estos dos amigos van en busca de un misterioso dragón de oro, sin sospechar que una poderosa secta también anda detrás de él, y está dispuesta a convertirlos en "sushi" con tal de conseguir su objetivo.

Vale, el argumento no ganaría un Oscar, pero Konami ha querido darle coherencia al desarrollo uniendo las fases de combates mediante unas espectaculares secuencias cinemáticas, que llevan la firma de un cineasta de renombre en Japón (aunque nos tememos que aquí no le conoce ni Garci).

Por desgracia, el nivel técnico no se mantiene igual de alto durante el juego en sí, y la mejor prueba de ello es la repetición de texturas, o lo vacíos que están los escenarios. Además, un elemento como la niebla, por mucho que estemos en el "romántico" Japón medieval, aparece en demasiadas ocasiones. Lo que sí nos ha gustado han sido las animaciones de los personajes, la presencia de una vista subjetiva (no es muy habitual en este tipo de juegos), y la posibilidad de demoler a "katanazos" cada decorado.

UN DÚO MUY INDEPENDIENTE

La acción se extiende a lo largo de siete fases con varios niveles en los que no todo consiste en pelear: también debemos cumplir objetivos como buscar la salida de un pequeño laberinto, escapar de un edificio o esquivar grandes rocas.

Antes de empezar, elegimos con cuál de los dos personajes vamos a jugar: Gokurakumaru es un experto en el manejo de las espadas y tiene una colección de siete modelos diferentes (de ahí el nombre del juego). En cambio a Oyuri le van las armas de fuego, con lo que lucha a larga distancia. Dos estilos diferentes para el mismo desarrollo, porque el juego es idéntico para los dos protagonistas. Pero dado que él segundo personaje nos acompaña siempre, podían haber aprovechado para incluir un modo cooperativo a dobles, ¿no creéis? Pues no lo tiene.

El caso es que en nuestro camino nos topamos con gran variedad de enemigos, que usan el "viejo truco" de atacar de veinte en veinte, por lo que hay momentos en los que se pasa bastante mal. Aunque lo cierto es que estos tipos no son muy inteligentes, y su rutina de ataque hace previsibles sus movimientos, lo que no evita que las batallas se vuelvan confusas, porque aunque podemos fijar a los rivales, la cámara no se aclara muy bien con tanto enemigo junto.

En definitiva, «7 Blades» tiene virtudes (el argumento, la ambientación), pero también defectos técnicos y jugables que impiden que estos dos samurais lleguen a destacar un poco más.

Miguel Calabria





Cada uno de los protagonistas puede realizar unos golpes especiales de la manera más sencilla. Varían según el arma que utilicen y el estado de su barra de energía.



Las escenas cinematográficas que unen las fases han corrido a cargo del realizador japonés Kaizo Hayashi, que ha conseguido dotar al juego de una fuerte carga visual. Gracias a ello es posible que disfrutemos de escenas como éstas, en las que también hay pequeñas dosis de humor. Lo único malo es que no han sido traducidas.

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1** **(18 años)**
- Idioma: **Inglés**



Antes de empezar a jugar podemos aprender los movimientos de ataque en un sencillo tutorial.

El último escollo



¡Qué curioso! En el Japón medieval también existen jefes finales que ponen en aprietos a nuestros guerreros. Son de lo mas variado, desde gigantes blindados o criaturas oscuras, a ninjas con habilidades increíbles. Pero todos tienen un punto débil, así que ya sabéis...



La pólvora es un invento oriental, y parece que Oyuri no ha tardado mucho tiempo en sacarle partido. Así se mantiene a distancia de los enemigos.

Cumple tu objetivo





«7 Blades» no consiste sólo en avanzar repartiendo "yoyas" a todo lo que se mueve, sino que también tenemos que cumplir varios objetivos para progresar en cada fase. ¿Ejemplos? Escapar de una casa guiados por nuestro fiel escudero (izquierda), o esquivar unas rocas enormes en plan Indiana Jones (derecha).

El juego ofrece una ambientación MUY LOGRADA, pero presenta DEFECTOS técnicos y jugables.



Los enemigos atacan en grupos masivos. Lo que pasa es que son bastante tontos, y las peleas se vuelven algo confusas.



Un sencillo sistema de localización (el recuadro verde) nos sirve para despachar con mayor facilidad a nuestros rivales. Los podemos fijar pulsando el botón L1.



Pausando el juego accedemos a este menú, desde el que podemos cambiar de arma o utilizar los items que recogemos.

Alternativas: *Lo mas parecido es «Dinasty Warriors», aunque si lo que os gusta es utilizar los puños, podéis decantaros por «The Bouncer».*

Gráficos: 63

Los escenarios no son muy espectaculares, y la niebla y la repetición de las texturas no ayuda mucho. Lo que sí está bien son las animaciones de los protagonistas y las secuencias cinemáticas.

Sonido: 59

Las voces y los gritos de los personajes no están mal, pero una banda sonora con más de ritmo y el doblaje de las escenas cinemáticas habrían ayudado a hacerlo mas trepidante.

Jugabilidad: 72

El control es bueno, y cada personaje tiene movimientos muy variados y fáciles de realizar. Sin embargo, la inteligencia de los enemigos flojea, y los combates resultan demasiado liosos.

Diversión: 62

Tener que cumplir objetivos en algunas de las fases ayuda a que el desarrollo resulte menos repetitivo que otros títulos del género. Sin embargo, echamos de menos un modo para dos jugadores simultáneos.

Opinión:

No hay duda de que el título de Konami incluye algunos elementos de mérito. El guión está cuidado, y las secuencias entre fases le dan unidad al desarrollo. También nos han molado detalles como los objetivos a cumplir, o la variedad de armas y golpes. Sin embargo, fallos técnicos como la niebla, la falta de detalle en los escenarios o el caos en que se convierten algunas batallas, hacen que «7 Blades» no pase de ser un juego correcto, sin más.



- Tipo: **Boxeo**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+3 años)**
- Idioma: **Inglés**

La potencia sin control no sirve de nada



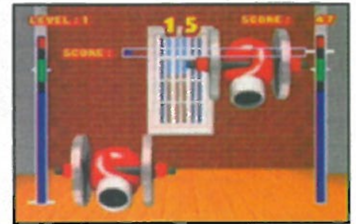
Tras su paso por la práctica totalidad de sistemas (N64, Dreamcast, PSOne, ...), Midway ha decidido abanderar el lanzamiento de la nueva Game Boy Advance con una nueva conversión de su divertido juego de boxeo, aunque en esta ocasión el resultado no ha sido en ningún caso satisfactorio.

Como todos recordaréis, «Ready 2 Rumble» era un juego de boxeo realmente particular, donde primaban el desenfado, la carcajada y el sentido del humor sobre otros aspectos más "serios" como la simulación o los alardes técnicos. Además, contaba con un elenco de participantes de lo más curioso, como luchadores de sumo, karatekas o robots. Este extraño cóctel recibió unas críticas más que aceptables a nivel internacional, y eso ha hecho que los chicos de Midway nos ofrezcan una nueva conversión para la portátil de 32 bits.

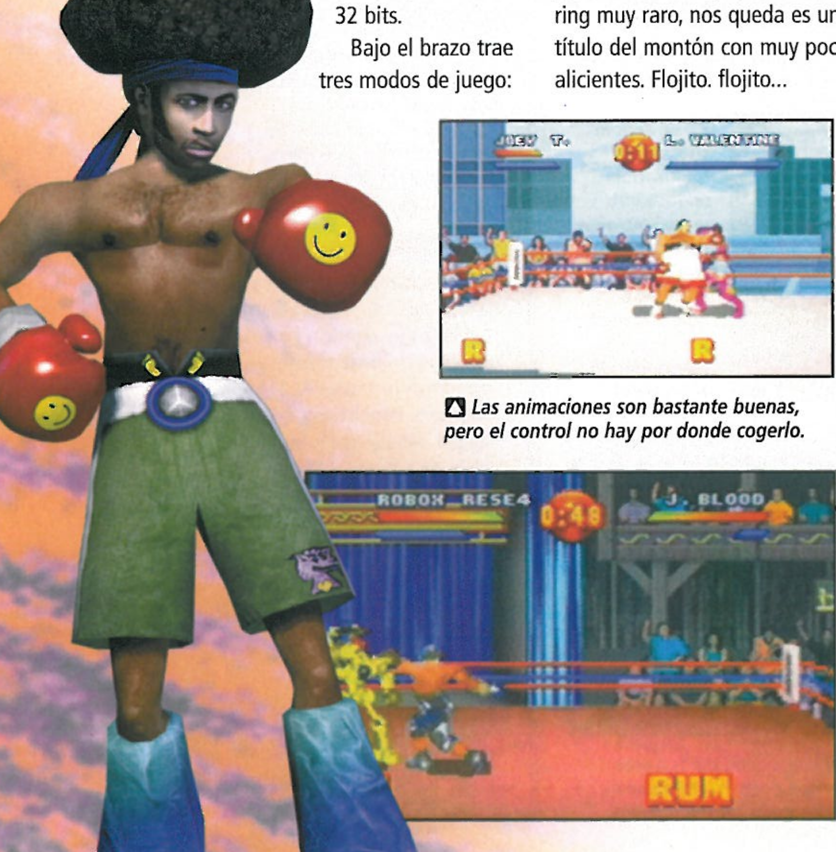
Bajo el brazo trae tres modos de juego: Arcade, Survival y el más destacado de todos ellos, el Championship. En esta modalidad podremos elegir el personaje que más nos guste de un total de once, entrenarle en minijuegos para mejorar sus habilidades, y liarnos a guantazos con los rivales que nos vayan tocando. El problema surge en este último paso, ya que controlar nuestros golpes o bloquear los de los rivales se convierte más en una cuestión de suerte que de habilidad debido a un impreciso sistema de control. Si a esto le sumas la ausencia de opciones multijugador y un movimiento pseudo-3D del ring muy raro, nos queda es un título del montón con muy pocos alicientes. Flojito. flojito...



¡Menuda tunda le ha propinado la ENORME Mama Tua al pobre J. Blood! Éste no se levanta ni en una semana...



Antes de afrontar los duros combates habrá que ponerse en forma en el completo gimnasio.



Las animaciones son bastante buenas, pero el control no hay por donde cogerlo.



Increíble, pero no se ha incluido opción multijugador. Contra la máquina o nada.



No, no es que se hayan puesto guantes luminosos, sino que cuando consiguen la palabra "RUMBLE", sus golpes ganan en

Gráficos:	70
Sonido:	78
Jugabilidad:	45
Diversión:	55

Opinión:

A pesar de la reputación de las versiones precedentes, este cartucho no consigue convencernos a causa de su falta de jugabilidad, condicionada por un control poco fiable. La ausencia (inexplicable) de modos multijugador tampoco ayuda mucho en este sentido, y sólo destacan las animaciones.



¡ESTE VERANO, TU MÓVIL TAMBIEN SE VA A PONER MORENO!

LLAMA AL

906 292 798

1 • Llama al 906 292 798 2 • Introduce la referencia numérica 3 • Introduce el número del teléfono móvil

www.Logosmelodias.com

+de3000 modelos en 906 292 797

TOP LOGOS

ESPECIAL JUEGOS



50010, 50043, 50035, 50009, 50025, 50016, 52005, 50012, 55011, 52001, 58003, 58005, 53067, 53090

TOP 10
www.logosmelodias.com

51006, 51101 (PIT BULL), 70014, 51054, 51106, 71025, 51036, 51626, 59040, 73002

FONDOS DE PANTALLA RECORDADOS

51572, 53150, 59201, 53152, 53151, 53157, 73134 (SPACE INVADERS), 73135, 72585, 72561, 72560, 73075, 73129, 73100, 73117

FÚTBOL

94003 (R.C.D. LA CORUÑA), 94036 (F.C.B.), 94002 (ATHLETIC CLUB BILBAO), 94008 (VALENCIA), 94001 (ZARAGOSSA)

DEPORTES

62097, 62018, 62034 (Blade), 62064, 62083

TOP MELODIAS

ESPECIAL JUEGOS

34043 Tomb Raider
11139 Mortal Kombat
34001 Arkanoid
34003 Black Tiger
34004 Bombjack
34002 Bubble Bobble
34005 Burger time
34006 Circus Charlie
34007 City connection
34008 Commando
34010 Dig dug
34011 Donkey Kong 1
34012 Donkey Kong 2
34013 Donkey Kong 3
34009 Double dragon
34015 Dynamite Dux
34014 Elevator action
34042 Freakazoid
34016 Frogger
34018 Galaga
34019 Golden axe
34020 Gradius
34021 Kung Fu Master
34023 Mat mania
34028 Metal Slug
34025 Mikie 2
34029 Miss Pacman
34027 Moon Patrol
34030 New Zeland Story
34031 Out run
34032 Pacland
34033 Pacman
34034 Paperboy
34035 Rolly X
34038 Rastan
34039 Robocop
34040 Super Hang-on
34041 Tetris

TOP 20 www.logosmelodias.com

25018 Yyo sigo aqui – *Paulina Rubio*
25000 El Alma al aire – *Alejandro Sanz*
25009 La Playa – *La Oreja de VanGogh*
25012 Fiesta pagana – *Mago de Oz*
11025 El Exorcista – *Tubullar Bells*
23046 Daddy DJ – *Daddy DJ*
20011 Stan – *Eminem*
11026 Mission impossible
37002 I will survive – *Gloria Gaynor*
10008 Friends
11047 Pretty woman – *Roy Orbison*
11045 Pulp fiction – *Pulp Fiction*
11041 La guerra de las galaxias
15009 Los simpsons
15004 Pink Panther
11015 God Father
10002 Benny Hill
23058 Passion
11017 Indiana Jones
10023 Expediente X

CANCIONES ESPAñOLAS

25031 La vuelta – *Los Cucas*
25035 Malela – *Spiritu 986*
25039 Sigo sin dormir – *Reach*
25008 Porque te vas - *Jeanette*
25018 Y yo sigo aqui - *Paulina Rubio*
25000 El alma al aire - *Alejandro Sanz*
25009 La playa - *La oreja de VanGahg*
25038 Me pongo colorado - *Papa levante*
25003 Eres un canalla - *El canto del loco*
25001 Al final - *Amaral*
25005 Aléjate - *Girasoules*
25010 Anos 80 - *Los pirata*
25004 Claro que hace falta hablar - *EBS*
25006 Club tropicana - *Gipsys Teens*
25017 Dale que dale - *Paco tiempo*
25011 El móvil - *Los piston*
25021 El salton - *Hevia*
25043 Por lo que to quiero - *Walter*
25002 Estaciones - *Antonio Vega*
25019 Tam Tam Go - *Manuel Raquel*
25020 Vargas blues

LOGOS EN ALTA DEFINICIÓN



53170

POP HIPHOP DANCE Rnb

23046 Daddy DJ – *Daddy DJ*
20011 Stan – *EMINEM*
13047 7 days – *Craig David*
20012 The Next Episode – *Dr Dre*
13147 Survivor – *Destiny's child*
13097 Here with me – *Dido-Roswell*
37002 I will survive – *Gloria Gaynor*
20008 Real Slim Shaggy – *Eminem*
20026 It wasn't me – *Shaggy*
13092 Supreme – *Robbie William*
23044 Autobahn – *Kraftwerk*
23020 Back in the UK – *Scooter*

CINE-SERIES TV

11025 El Exoscista *Tubullar Bells*
10002 Benny Hill
10023 X-files
10055 Magnum
11015 God father
10006 Dallas
11057 Bagdad Cafe
11017 Indiana jones
10008 Friends
10036 La cuarta dimension
11014 James Bond Live and let die
11024 Love story

TODOS LOS LOGOS
TODOS LAS MELODÍAS en : **www.Logosmelodias.com**

Son motos... pero de cuatro ruedas



Si os decimos que a partir de ahora vamos a pilotar un vehículo todo terreno de cuatro ruedas, capaz de avanzar sin problemas por los más intrincados caminos y que no se detiene ante nada, no penséis que hablamos de uno de esos cacharros que van por Marte. Son los nuevos quads para PS2.



Si pensáis que porque también se pueda correr sobre nieve, os vais a hacer menos daño al caeros, vais listos...



A la hora de competir, podemos elegir entre varios quads, ser un hombre o una mujer, y también la indumentaria.

Rainbow Studios, conocidos sobre todo en el mundo del PC por títulos como «Motocross Madness», se pasan a las consolas con «ATV Off Road», el primer juego de carreras de quads (sí, esa especie de motos con cuatro ruedas) que aparece en PS2. Y no debe ser tarea fácil ya que, a lo largo de la historia, los juegos que se han metido a simular este tipo de vehículos "alternativos" jamás han alcanzado la calidad de otros juegos motorizados más convencionales, como los de coches.

Por esa razón, los programadores han apostado esta vez por una variada gama de modos de juego, en los cuales hay que dar varias vueltas a circuitos (indoor o outdoor), llenos de baches, montículos y otros obstáculos. Y, una vez en faena, llaman la atención las posibilidades en el control, que incluso nos permiten bascular hacia delante y detrás con el cuerpo sobre el quad para tomar impulso en los saltos.

DIVERTIDO, PERO POCO REAL

Eso sí, puestos a analizar el realismo del juego, a las primeras de cambio nos encontramos con que los quads saltan exageradamente tras cada montículo, quizá por darle un aire más arcade al juego. Está bien porque de este modo podemos hacer algunas piruetas y ganar puntuaciones extra, pero es que el vehículo pasa tanto tiempo volando que a veces nos preguntamos si de verdad estas máquinas son terrestres o aéreas...

En cualquier caso, si aceptamos que se haya implementado esta física para mejorar la jugabilidad, se pasa bien con el juego. No obstante, también tendremos que ser un poco pacientes, porque ganar las carreras no es cosa de niños, desde luego. Salir despedido del quad es algo de lo más habitual, y como los cuatro rivales que compiten con nosotros en cada carrera suelen hacerlo muy "en grupo", todo un campeonato (y con él, las esperanzas de descubrir un nuevo circuito o un quad oculto) pueden irse al traste simplemente por rozar una valla, o no controlar a la perfección el quad al caer después de un salto delicado.

Al apartado técnico, vosotros mismo lo podéis juzgar echando un ojo a las pantallas: el diseño de vehículos y escenarios es correcto, pero no es difícil apreciar que los primeros son demasiado pequeños -en cualquiera de las vistas-, y los segundos demasiado simples.

En definitiva, si alguna vez has practicado este deporte, es posible que te llame la atención este título, y si no eres muy exigente con el realismo, tiene su gracia.

Roberto Ajenjo



Mediante el stick analógico podemos controlar la fuerza que ejercemos sobre las amortiguaciones delantera y trasera, lo cual afecta mucho en los saltos.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **SCEE**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4** (TP)
- Idioma: **Castellano**

Opciones para todos los gustos



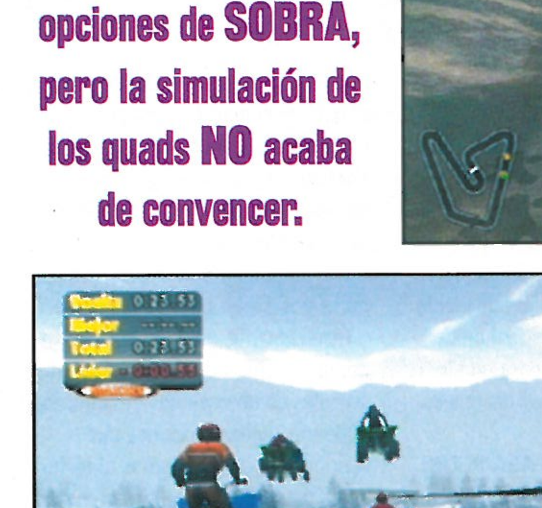


No se puede decir que le falten modos al juego: hay carreras por puntos, indoor o outdoor, un modo libre (sin circuitos prefijados), opción para cuatro jugadores y hasta uno al estilo «Crazy Taxi».

Tenemos modos de juego, circuitos y opciones de SOBRA, pero la simulación de los quads NO acaba de convencer.



Este juego nos presenta una visión un tanto arcade de este típico deporte de fin de semana. Los saltos, las piruetas... y las caídas están a la orden del día.







Llegar al menos en segunda posición es esencial para sacar los circuitos y los quads ocultos, aunque para conseguirlo tendréis que sudar tinta ante vuestra consola.

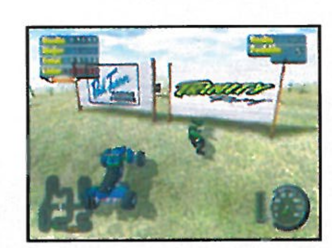






¡Mira mamá...!





Cada vez que lleguemos a un bache, podremos aprovechar para intentar hace algún giro o pirueta con el mando para ganar puntos. Eso sí, tened cuidado de cómo caéis, porque pegarse el "trompazo padre" es muy fácil.

Alternativas: *¿Algo parecido en PS2? Difícil lo tenéis... «Moto GP» también tiene ruedas, sin ser coches, así que por ahora es la única -y digna- opción.*



Gráficos: 64

Correctos, pero por debajo de las posibilidades de esta consola. Se echan en falta más detalles en los escenarios, y no encontramos razón para que los quads sean tan pequeños.

Sonido: 71

La banda sonora cuenta con algunas canciones reales licenciadas, aunque no terminan de encajar con la tónica desenfadada del juego.

Jugabilidad: 69

Se ha huido del realismo en busca de un control divertido y simple, aunque el resultado no es del todo convincente, y tampoco es fácil dominar los quads.

Diversión: 68

Anda bien provisto de modos y circuitos (hasta 40), pero la dificultad para ganar carreras por el control de los quads puede llegar a hacernos perder la paciencia. La opción multijugador le da gracia al asunto, pero sin llegar a alcanzar la brillantez.

Opinión:

Este juego dejará frío a quien busque una gran sensación de velocidad, gráficos espectaculares o un control hiper-realista, pues el resultado en esos apartados no pasa de aceptable. Ahora bien, si se busca un título con el que pasar el rato y se es paciente a la hora de acostumbrase al control de los quads, puede ser una buena opción, pues además cuenta con modos de juego (incluido el de 4 jugadores) y circuitos para parar un tren. Además, el tema de las piruetas tiene su gracia.

Valoración 66

Un superhéroe de lo más "colgao"

Por fin le llega a Dreamcast la ocasión de disfrutar con las aventuras de uno de los superhéroes más famosos del cómic. ¿Se habrá marcado Spiderman una conversión directa de su juego para PS One? ¿Habrán introducido mejoras? Si queréis saber la respuesta, visitad nuestra tela de araña.



¿Habéis visto el nuevo "modelito" que se ha puesto Spiderman? ¡En el juego aparecen todos sus trajes!



Hay rivalidades que duran casi eternamente: los partidos del Madrid y el Barça, los piques entre Dinio y Marujita Díaz, o los duelos de Spiderman con… bueno, lo cierto es que el Hombre Araña tiene un montón de enemigos, y todos se han reunido en este juego. El Doctor Octopus, Venom o Rhino son sólo algunos de los que quieren hacerse con el control de Nueva York, así que nos toca vestirnos el disfraz del héroe de la Marvel para tratar de chafarles sus diabólicos planes.

Al igual que sucede en los cómics, debemos trepar por paredes, lanzar telas de araña y "sacudir" a cuanto tipo con aspecto de supervillano se nos ponga delante en la treintena de niveles de que consta el juego. En cada uno de ellos tenemos que cumplir un objetivo distinto, ya sea liberar a unos rehenes, evitar que estalle una bomba, ¡o detener un helicóptero nada menos! Esta gran diversidad de misiones es uno de los puntos fuertes de este título, ya que hace casi imposible que nos aburramos. Además, eso permite también que practiquemos todos los superpoderes del Hombre Araña: guantes de telaraña, sentido arácnido, agilidad sobrehumana… vamos, que salvo hablar por medio de "bocadillos", el Spiderman del juego hace cualquier cosa que le hayamos visto antes en los tebeos.

¡EN EL CÓMIC LO PASA PEOR!

Lamentablemente, esta emoción dura poco, y no porque el desarrollo pierda intensidad, sino porque sus niveles son muy cortos y sencillos. A poco hábiles que seamos (sin picaduras de araña, ni kriptonita, ni otras ayudas), es posible que nos ventilemos uno cada diez minutos.

Para solucionar este problema, los programadores han incluido también un buen puñado de extras, como un modo Survival en el que debemos derrotar al mayor número posible de enemigos en apenas un par de minutos, o una galería de los personajes que vamos encontrando.

Con todo, el que más va a gustar a los fans de "Spidey" es el desfile de modelos, porque en los escenarios están ocultos todos los trajes que ha vestido Spiderman durante su carrera. Además, sirven para acceder a poderes especiales, como un aumento de fuerza, o que no se nos acabe nunca la telaraña.

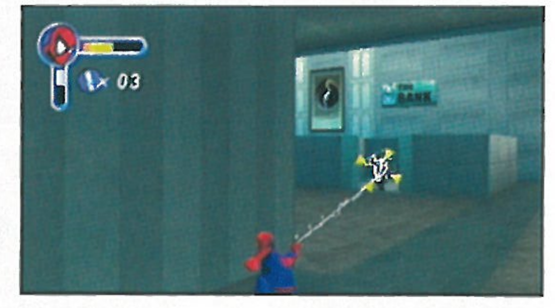
Técnicamente, el juego destaca por su sistema de control. Mediante sencillas combinaciones de botones, podemos realizar acciones tan variopintas como pegarnos al techo antes de que nos descubra un rival, y desde ahí inmovilizarlo con la telaraña. También podemos hacer combos, que además de ser muy espectaculares, dejan el escenario bien despejadito de enemigos.

Y el apartado visual ha mejorado bastante respecto al original, porque esta versión tiene unos escenarios más consistentes y detallados que los de PS One, y los personajes tienen unas animaciones más fluidas. En definitiva, un juego a tener en cuenta sin olvidar nunca su escasa duración y su escasa dificultad.

Jonathan Dómbriz



En algunos momentos del juego tenemos que activar interruptores como éste para poder seguir adelante. Lástima que las fases se nos hagan tan cortas.



Para eliminar a los enemigos a larga distancia, siempre podemos utilizar nuestra fiel telaraña. Eso sí, conviene ser prudentes al usarla, porque nos podemos quedar sin ella.

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Neversoft**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+13 años)**
- Idioma: **Inglés**



Los controles son muy sencillos, así que podemos enlazar golpes uno detrás de otro. Aquí veis al bueno de Spidey subido a la "chepa" de un enemigo.





Al pobre Spiderman no le dejan ni un segundo de respiro. Incluso cuando coge el metro para volver a su casa tiene que pelear con unos enemigos.

Como la versión de Playstation, es un juego DIVERTIDO y VARIADO pero bastante CORTO.





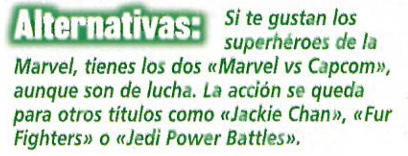
Tanto los escenarios como los personajes que aparecen durante el juego mantienen la misma estética de los dibujos de la Marvel.



Los jefes finales que aparecen en el juego son los supervillanos con más solera del universo Marvel. Venom es todo un clásico, así que no ha querido perderse esta cita del Hombre Araña con la consola de Sega.



No hay nada como desplazarnos por el techo para movernos sin ser descubiertos. ¿Se verá alguna gotera desde ahí arriba?

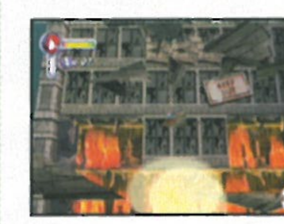


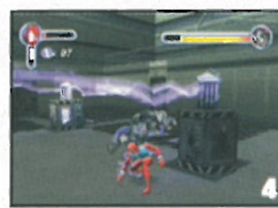
Alternativas: Si te gustan los superhéroes de la Marvel, tienes los dos «Marvel vs Capcom», aunque son de lucha. La acción se queda para otros títulos como «Jackie Chan», «Fur Fighters» o «Jedi Power Battles».

¿Qué me toca hacer hoy?









«Spiderman» es un juego muy variado, ya que en cada nivel nos proponen una misión distinta. Impedir que estalle una bomba (1), atravesar la ciudad en un tiempo límite viajando de telaraña (2), esquivar a un helicóptero (3), y luchar contra los jefes finales de turno (4), son sólo algunas tareas de nuestra agenda de superhéroes. ¿No hubiera sido mejor estudiar unas oposiciones?

Gráficos: 75

Son mucho más consistentes que los del original de PS One. No obstante, esto se debe más a la superior potencia técnica de Dreamcast, que a que hayan hecho un trabajo extra en la adaptación.

Sonido: 72

Su banda sonora es realmente pegadiza. Por desgracia las voces de los personajes y del narrador (que es la de su creador, ¡Stan Lee!) no están dobladas, siquiera subtituladas: ¡AaarrghhHH!

Jugabilidad: 79

El control es francamente bueno. Todos los golpes se realizan mediante sencillas combinaciones de botones, que además se pueden unir entre sí para formar combos. La cámara da algunos problemas, sobre todo al caminar por los techos, pero tampoco es algo demasiado importante.

Diversión: 62

A un variado planteamiento de los niveles y lo divertido de su desarrollo se oponen su escasa duración y la baja dificultad, lo que le resta muchos enteros.

Opinión:

Al igual que nos ocurrió con la versión de PS One, nos parece que «Spiderman» es un juego ideal para los incondicionales del protagonista. Neversoft ha duplicado a la perfección los movimientos y los poderes de nuestro héroe en un juego muy variado y tremendamente divertido... mientras te dure. Y ese es el problema, que se hace tan corto como un cómic, sólo que cuesta bastante más dinero. Tened esto muy en cuenta antes de haceros con él.

Valoración 68

Otros lanzamientos

Rainbow Six: Rogue Spear




■ RED STORM ■ ESTRATEGIA
■ 8.490 PTAS. ■ +16 AÑOS

Otra vez vuelven los terroristas a hacer de las suyas, y otra vez tenemos que mandar a nuestro comando de élite para "pacificar" la situación. Gracias a los nuevos escenarios, y al estreno de los duelos para cuatro jugadores a pantalla partida, esta combinación de "shoot'em up" y estrategia consigue mantenernos pegados a nuestra Dreamcast durante un buen rato. Eso sí, entre nuestras armas debe figurar la paciencia para aprender a movernos por sus complicados menús.

Un juego poco convencional, que requiere mucha paciencia, pero que puede conquistar a los aficionados a la estrategia por su esmerado realismo.



Nicktoons Racing



■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD
■ N.D. ■ TP

Los populares Rugrats se han subido en sus coches de juguete para echar unas carreras muy divertidas, en las que la inteligencia de los contrarios y un aceptable apartado técnico se encargan de hacérnoslo pasar bien.

Un juego simpático y entretenido, que goza de un buen nivel técnico.



Super Nenas



■ BAM ENTERT. ■ PLATAFORMAS
■ 6.495 PTAS. ■ TP

Cactus, Pétalo y Burbuja, arropadas por sus poderes de volar y lanzar rayos, se enfrentan a los malvados que pueblan los vacíos escenarios de sus tres respectivos cartuchos. Sólo para las más "poppies".

A estos tres juegos les falta una dosis extra de sustancia X.



Portal Runner



■ 3DO ■ ACCIÓN
■ 8.990 PTAS. ■ +16

Los Army Men repiten en PS2, esta vez con una infame combinación entre plataformas y aventura que, sorprendentemente, se sale de su tónica mediocre con algunos detalles de calidad en los escenarios.

Tan absurdo como alimentar a un león con huevos de dinosaurio.



Monster Racer

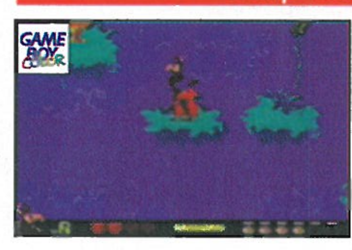
■ MICROIDS ■ VELOCIDAD
■ 6.990 PTAS. ■ TP

Más carreras locas, más personajes sin gracia y más juegos destinados a caer en el olvido por culpa de un control nefasto, por el que no es extraño "patinar" de pared a pared. Desde luego, sí que es "monstruoso".

Microids se ha estrellado contra la pared por culpa del mal control.



El emperador y sus locuras



■ UBI SOFT ■ PLATAFORMAS
■ 6.495 PTAS. ■ TP

Como mandan los cánones, la última película de Disney se ha transformado ya en un plataformas de desarrollo clásico que, sin sorprender, resulta entretenido y asequible para todos los públicos. Seguro que después de ver la película no te importa acompañar al emperador convertido en Llama por unos decorados coloristas, repletos de enemigos más simpáticos que peligrosos. A tu hermanito pequeño seguro que le encanta, pero a ti quizá te parezca demasiado facilón.

Demasiado fácil para los expertos, aunque seguro que los habrá que se lo pasen bomba ayudando a este extravagante emperador a recuperar su forma humana.



Kirby 64: The Crystal Shards

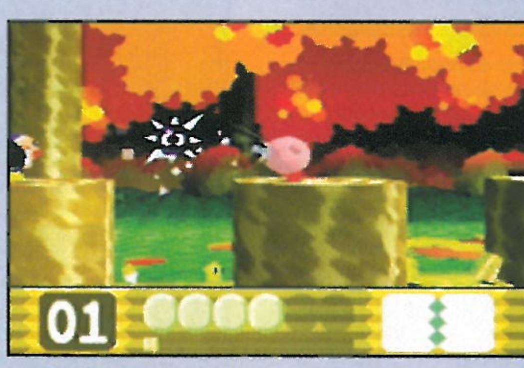


■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS
■ 9.490 PTAS. ■ TP

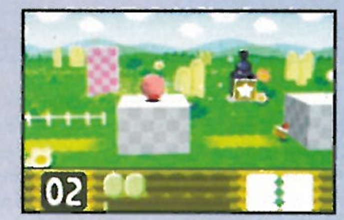
El simpático "tragón" de Nintendo vive una aventura en "pseudo 3D", para que los más pequeños de la casa disfruten con sus habilidades de metamorfosis y su apetito. El control es excelente y además el apartado visual se encuentra a la altura del personaje, con niveles muy coloridos que sacan partido al complicado juego de perspectivas del cartucho. Pero por encima de todo, lo que importa es que es un juego muy entretenido.

Los usuarios de N64 disfrutarán como locos con un plataformas dirigido a los más pequeños, pero capaz de entretener a jugones de cualquier edad.





Aunque el desarrollo es horizontal, de izquierda a derecha, los gráficos están realizados en completas 3D. Así el aspecto resulta de lo más puntero, y no resulta afectada la jugabilidad.

Otros lanzamientos

X Men Wolverine's Rage



■ ACTIVISION ■ ACCIÓN
■ 5.990 PTAS. ■ +13 AÑOS

Lobezno es el protagonista absoluto de 20 niveles bastante sencillitos, en los que todo consiste en saltar de plataforma en plataforma acabando casi con cualquier cosa que se mueva. Sólo para los mejores fans del cómic.

Cortado por el mismo patrón que los demás juegos de superhéroes.



WDL Warjetz



■ 3DO ■ SHOOT'EM UP
■ 8.990 PTAS. ■ TP

La cámara actúa como si estuviese soldada al fuselaje de unos aviones que, para colmo, se mueven por unos escenarios semivacíos. Vamos, que no tiene desperdicio. Si el añorado «Afterburner» levantara la cabeza...

Además de tener una perspectiva injugable, «WDL» es muy aburrido.



Pinobee: Wings of Adventure





■ ARTOON ■ PLATAFORMAS
■ 8.990 PTAS. ■ TP

Pinobee es una abeja-robot a la que le falta el corazón debido a que su creador, Grandpa Bee, fue secuestrado justo momentos antes de que se lo pudiera implantar. Ahora nos toca a nosotros guiar a la intrépida abejita, atravesando nueve bellísimos mundos con la única ayuda de unos propulsores que nos permiten saltar. El cartucho no está mal, pero su falta de innovación y, sobre todo, su baja dificultad le impiden codearse con los grandes del género en GBA.

Si se hubiera invertido el mismo tiempo en perfeccionar la parte jugable como se ha hecho con sus gráficos, estaríamos hablando de un auténtico juegazo.



En busca del Valle Encantado



■ SWING ■ PLATAFORMAS
■ 4.990 PTAS. ■ TP

No sabíamos que los dinosaurios pudiesen saltar, pero el caso es que en este plataformas infantil, Piecitos y compañía botan que da gusto. Todo sea por encontrar las estrellas que se esconden en sus 20 fases.

Un cartucho muy veraniego, con plataformas sin complicaciones.



Army Men Advance



■ 3DO ■ SHOOT'EM UP
■ 8.490 PTAS. ■ +13

Los inefables Army Men no podían faltar a nuestra cita mensual. Esta vez nos ofrecen 17 niveles en perspectiva cenital, en los que nuestra misión es deshacernos de las tropas de Plastro con una ametralladora lentísima.

Incluso Sarge se aburre de tanto disparar y pulsar interruptores.



The Mummy Returns





■ UNIVERSAL ■ ACCIÓN
■ 5.495 PTAS. ■ TP

Siguiendo muy de cerca el desarrollo de la película, O'Connell y compañía alternan hasta veintitrés fases de plataformas, lucha y disparos para devolver al Rey Escorpión al desierto. Aunque el control no está del todo ajustado, la posibilidad de controlar a tres personajes diferentes, y un apartado visual más que notable, hacen de éste uno de los cartuchos más entretenidos de los últimos meses. Eso sí, resulta un poco corto.

Las aventuras de Rick O'Connell se han trasladado intactas desde la pantalla grande a la portátil, consiguiendo una variedad de niveles sin precedentes.



Mat Hoffman Pro BMX



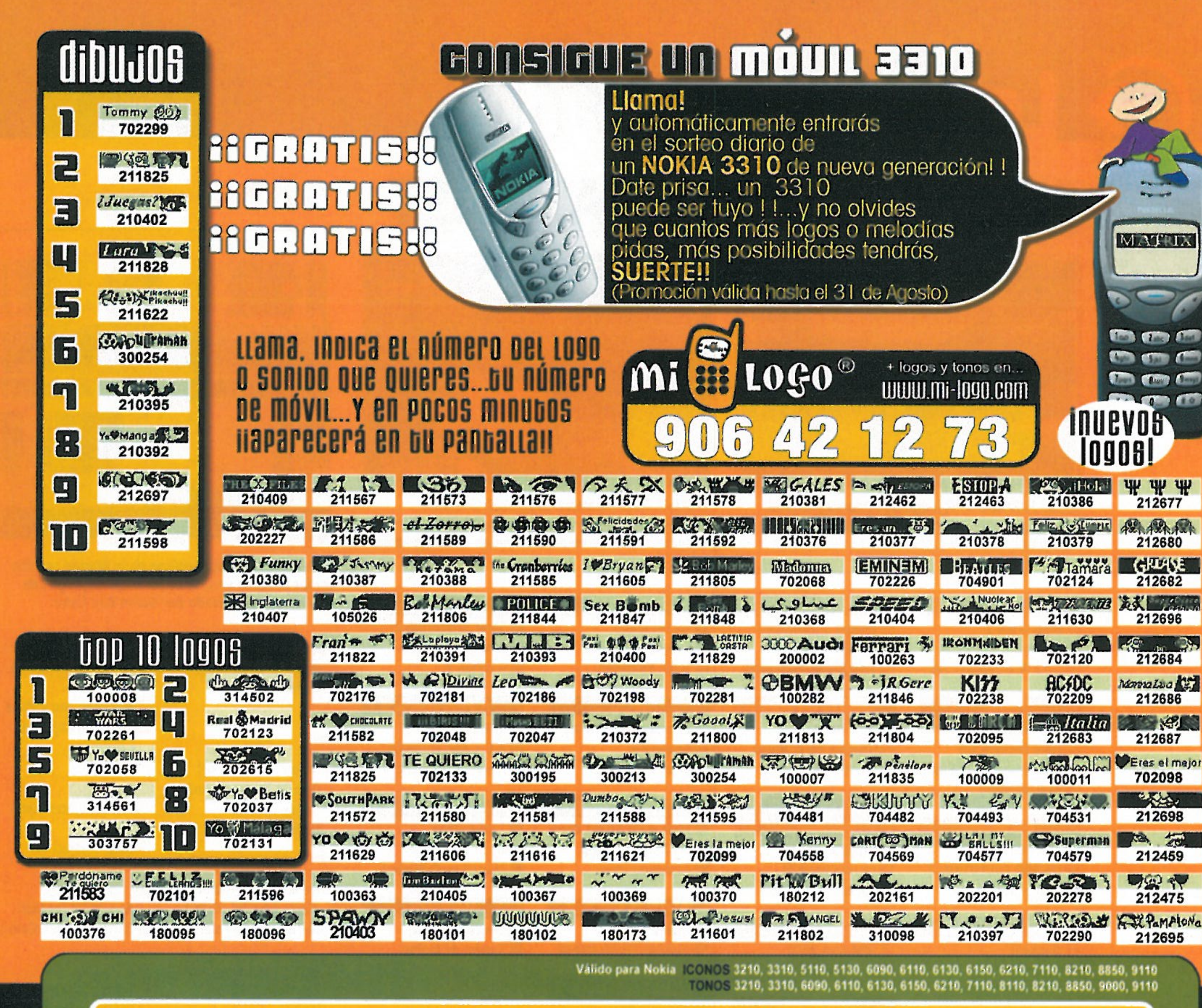
■ ACTIVISION ■ DEPORTIVO
■ 4.990 PTAS. ■ TP

Un mes después de que Tony Hawk hiciese de las suyas en Game Boy Advance, su "primo" Hoffman se atreve también con la pequeña de Nintendo. El control está mutilado, pero en esencia, las piruetas a lomos de nuestra bici conservan en GBC el excepcional nivel del juego de PlayStation, especialmente en lo que se refiere a sus gráficos y a la música, tan cañera como en el juego original. La verdad es que estas "burradas" siempre es mejor hacerlas en una consola.

Con más de 200 piruetas posibles y la espectacular construcción de cada nivel, este BMX portátil ha demostrado ser tan divertido como en PlayStation.







Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Jesus Bleibet · Bach	431384
Himno De La Alegria · Beethoven	431391
Volando Voy · Camaron	431404
Cada Dia Te Quiero Más · Canciones Populares	431406
Jingle Bells · Canción Navidad	431407
Cumpleaños Feliz · Canción Popular	431408
La Donna E Mobile · Canción Popular	431409
Por Ser Un Chico Excelente · Canción Popular	431410
San Fermines · Canción Popular	431411
Himno de Valencia · Canción Popular	431412
Cacho a Cacho · Estopa	431433
La Raja De Tu Falda · Estopa	431434
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Poquito A Poco · Estopa	431436
Sevillanas del adiós	431438
Para No Verte Más · La Mosca	431467
Himno de Eurovisión	431470
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonia · Mozart	431484
El Clave Bien Temperado · Bach	431383
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Tirititraum · Camarón	431403
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399
Alla Turca · Mozart	431483
Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Simbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743

!!! NUEVOS TONOS !!!

top 10 tonos

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
Dancing Qeen · ABBA	407201
Let It Be. THE BEATLES	407740
Every Breath You Take · POLICE	407620
The Wall · PINK FLOYD	407406
We Are The Champions · QUEEN	407408
Tubullar Bells · MIKE OLDFIELD	407633
American Pie · MADONNA	407370
Take On Me· A-HA	407600

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

ÉXITOS

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

Red Red Wine · UB 40	407484
Staying Alive · Bee Gees	407231
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
We are the champions · Queen	407408
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Strange love · Depeche Mode	407278



Los recomendados

PLAYSTATION



GRAN TURISMO 2. El juego de Poliphony Digital continúa siendo un título imprescindible para los usuarios de PsOne, y además es Platinum.

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. C-12 Resistencia Final

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS PRO EVOLUTION 2
3. Esto es fútbol 2

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk's 2
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR



EL DORADO. Una ración de aventuras para las tardes del verano.



EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE. El agente 007, al servicio de PS.

DREAMCAST

UNREAL TOURNAMENT. Dreamcast continúa demostrando lo bien que se le dan los "shooter", con una excelente versión del juego de Infogrames.

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi 2
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. Metropolis Street Racer
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

SHOOT'EM UP
1. Quake III
2. UNREAL TOURNAMENT

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

SKIES OF ARCADIA. Los piratas aéreos de moda.

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. ChuChu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS
- UNREAL TOURNAMENT

CHUCHU ROCKET!. El puzzle Online del Sonic Team nos sigue teniendo absolutamente "enganchados".

GAME BOY

SPIDERMAN 2. El superhéroe de la Marvel se sube por las paredes en uno de los mejores juegos de acción que han pasado por Game Boy Color.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. SPIDERMAN 2

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. Tomb Raider
3. Mission: Impossible

MARIO TENNIS.

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Oro y Plata
3. Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER

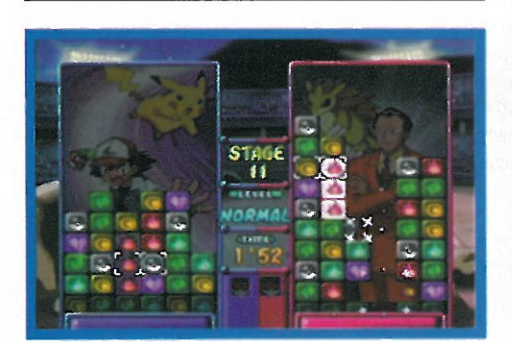
GAME BOY advance

1. Tony Hawk Pro Skater 2
2. F-Zero
3. Castlevania
4. Super Mario Advance
5. Kuru Kuru Kururin



CASTLEVANIA

NINTENDO 64



POKÉMON PUZZLE LEAGUE. Ahora que los hemos coleccionado en el cartucho de Game Boy, es un buen momento para jugar con ellos al puzzle.

VELOCIDAD
1 Excitebike 64
2 Ridge Racer 64
3 Star Wars: Racer

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 Int. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Tooie
3 Donkey Kong 64

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Puzzle League

Imprescindibles

- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



ZELDA: MAJORAS'S MASK. Link, otra vez al rescate.

PS2



GRAN TURISMO 3. ¡Nunca hemos visto nada igual! El DVD de Sony se coloca a años luz de cualquier otro juego para PS2. Imperdonable perdérselo.

SHOOT'EM UP
1 Unreal Tournament
2 Red Faction

LUCHA
1 Tekken Tag Tournament
2 Dead or Alive Hardcore
3 Kengo

AVENTURA
1 Onimusha
2 MONKEY ISLAND

ACCIÓN
1 Zone of The Enders
2 Extermination
3 Oni
4 The Bouncer

FÚTBOL
1 ISS
2 FIFA 2001

ONIMUSHA. Terror al estilo japonés.

VELOCIDAD
1 GT 3 A SPEC
2 Ridge Racer V
3 Moto GPi

ESTRATEGIA
1 Kessen

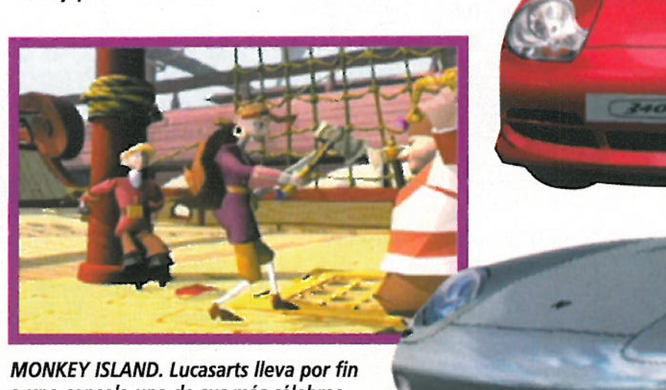
PLATAFORMAS
1 Rayman Revolution

DEPORTIVOS
1 NBA 2001
2 KO Kings 2001
3 NBA Street

VARIOS
1 Sky Odyssey

Imprescindibles

- EXTERMINATION
- FIFA 2001
- ISS UMBRO
- MONKEY ISLAND
- ONIMUSHA
- RAYMAN REVOLUTION
- GRAN TURISMO 3
- TEKKEN TT
- UNREAL TOURNAMENT
- ZONE OF THE ENDERS



MONKEY ISLAND. Lucasarts lleva por fin a una consola una de sus más célebres aventuras gráficas. ¡Al Abordaje!

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: En el mes del lanzamiento de «GT 3» no estaría de más ir practicando con **«Gran Turismo 2»**, que además está disponible en Platinum.

NINTENDO 64: Aprovechando que tenemos por delante todas las vacaciones, es el mejor momento para retomar la gran aventura de **«Zelda Majora's Mask»** .

GAME BOY: Atención fans del cómic, la segunda aparición del hombre araña en Game Boy Color es uno de los mejores cartuchos de acción que se pueden encontrar para la portátil. No se os olvide haceros con **«Spiderman vs Sinister Six»**.

DREAMCAST: Cuatro mandos y una copia de **«Unreal Tournament»** son la mejor opción para pasar las largas tardes del verano "guerreando" con los amigos.

PLAYSTATION 2: Desde el 20 de Julio se encuentra a la venta el mejor juego de velocidad de la historia, **«GT 3 A Spec»**. Es la excusa perfecta para que entre en tu casa también una PlayStation 2, ¿no crees?

GRAN TURISMO 3



ESPECIAL DREAMCAST

Este mes os ofrecemos una recopilación especial para que podáis sacarle todo el jugo a los últimos lanzamientos de la consola de Sega. Aquí tenéis los trucos más refrescantes.

UNREAL TOURNAMENT



De una vez por todas, la batalla está servida. Convencidos de que, por ahora, es imposible enfrentar a los dos monstruos del "shoot'em up" subjetivo en PlayStation 2 , vemos con satisfacción que la versión Dreamcast de «Unreal Tournament»... ¡Rayos, tampoco es Online! Bueno, no os preocupéis porque aún así es todo un juegazo y, lo mejor, tiene muchos trucos.

SALTAR NIVEL
Pulsa Start para pausar la partida y luego pulsa ↑, ↓, ←, →, →, ←.

MUNICIÓN COMPLETA
Je, je, vamos a armar una pequeña carnicería. Pausa el juego y presiona ←, →, ←, →, →, ←.

INVENCIBILIDAD
Nada de espinacas ni zarandajas, para triunfar en este juego debes entrar en pausa y pulsar ←, ←, →, →, ↓, ↑.

RELLENAR SALUD
¿Necesita energía? ¿Le faltan las fuerzas? ¡No hay problema, señora, tan sólo pause el juego y oprima los botones ↓, ↓, ↓, ←, ↑, → !

SUPER RUNABOUT

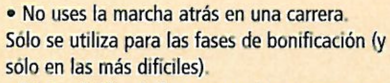


Un juego como este no pasa desapercibido entre los aficionados a la velocidad. Y si ya te mola conducir a lo loco por las calles de San Francisco, espera a probar este truco. Mucho ojo con las multas de tráfico.

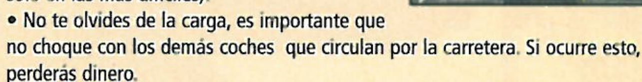
MODO CHEAT
Si quieres desbloquear todos los niveles y todos los coches, introduce la palabra "Elvis!!!" como entrada de licencia.

18 WHEELER

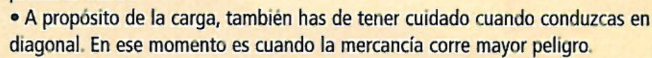
Los camioneros locos siguen dando guerra en Dreamcast. Aunque ya os desvelamos los circuitos secretos, ahora os damos una serie de consejos para sacar más partido a las carreras.



• No uses la marcha atrás en una carrera. Sólo se utiliza para las fases de bonificación (y sólo en las más difíciles).



• No te olvides de la carga, es importante que no choque con los demás coches que circulan por la carretera. Si ocurre esto, perderás dinero.



• A propósito de la carga, también has de tener cuidado cuando conduzcas en diagonal. En ese momento es cuando la mercancía corre mayor peligro.
• Usa el claxon una vez para hacer que los coches se aparten de tu zona de la carretera. Sin embargo, no abuses, pues los coches podrán regresar a tu carril
• Lizardtail (tu rival) sigue una rutina en cada circuito, por lo que puedes memorizar el recorrido que va a hacer y estar preparado. Recuerda que colisionar contra él hará que pierdas dinero.

SPIDERMAN

El personaje más carismático de Stan Lee está pegando sus telarañas por todas las consolas para hacernos disfrutar con sus aventuras. Si eres fan del trepamuros, no lo dudes. Y, al igual que un poder especial requiere una gran responsabilidad, un gran juego requiere grandes trucos.

CONSEGUIR TODA LA VIDA
Ve a la pantalla de trucos mete el código WEAKNESS. Spiderman recuperará toda su energía.

INVULNERABILIDAD
Si quieres tener la resistencia de un camionero, escribe ADMNTIUM en la pantalla de trucos.



MODO STICK
Si es que tantas peleas y tantos disgustos hacen perder peso al más pintado. Para ver a Spidey mucho más delgado, introduce la palabra STICKMAN en la pantalla de trucos.

TELARAÑA ILIMITADA
Qué chungo quedarse sin telaraña en un momento clave, ¿verdad? Si quieres evitar este problema, escribe GLANDS en el menú de trucos.

DESBLOQUEAR A TODOS LOS PERSONAJES
Este código sirve para tener a todos los personajes disponibles en la galería. Escribe RGSGLLRY en la pantalla de códigos y lo activarás.

ELEGIR NIVEL
MME WEB es la clave que hay que colocar en la pantalla de trucos para desbloquear la pantalla de selección de nivel.

DESBLOQUEAR TODOS LOS COMICS
De nuevo en la pantalla de trucos, escribe FANBOY y se abrirán todos los cómic books.

CRAZY TAXI 2

Ahora que por fin tenemos aquí la segunda aparición de los "yellow cab" más temerarios, aprovechamos para desvelaros sus secretos. ¿Listos para disfrutar como nunca? ¡Vamos allá!

JUGAR SIN FLECHAS
Mantén presionado el botón Start y presiona A cuando aparezca la pantalla de selección de personaje. Aparecerá la frase "No Arrows" para confirmar que lo has hecho bien.

SIN MARCAS DE DESTINO
¡Qué ganas de complicarse la vida! Bueno, por nosotros que no quede. Mantén pulsado el botón Y y luego presiona el botón A cuando aparezca la pantalla de selección de personaje. Aparecerá la expresión "No Destination Mark".

SIN FLECHAS NI MARCAS DE DESTINO
¿Mas difícil todavía? Lo tenemos: mantén pulsados al mismo tiempo Y+Start y presiona A cuando aparezca la pantalla de selección de personaje. Habrás activado el modo Experto.

CONDUCTORES DE CRAZY TAXI
¿Los echabas de menos? Tranquilo, que ya están aquí. Para verlos, "sólo" tienes que completar los minijuegos S-S (fila 6) de la Crazy Pyramid. Axel, Gena, B.D. Joe y Gus estarán disponibles.

NIVEL SMALL APPLE
Completa los minijuegos 4-1 a 4-4 de la Crazy Pyramid (fila 2) y accederás a este nivel.

CAMBIAR EL COLOR DE LA FLECHA
Pulsa el botón L en el controlador C. No es gran cosa, pero en fín...

SONIC ADVENTURE 2

¡Eeeepa! ¡Que alguien me pare, porque con este GD la velocidad es la protagonista! Bueno, ella y sobre todo cierto erizo azul que diez años atrás pulverizó el concepto de juego de plataformas. El Sonic Team ha vuelto a sorprendernos con la aventura más genial de Sonic hasta la fecha. Nuestro particular regalo de cumpleaños: ¡Trucos y más trucos!

CARPETA DE ARTE
Seguro que muchos contábais con esta curiosidad típica del Sonic Team. Introduce el disco en un lector de PC y encontrarás una carpeta con ilustraciones que podrán servirte de fondo de escritorio.

MODO BOSS TIME ATTACK
Completa la aventura con uno de los dos bandos y podrás ver todas las escenas del juego. Además accederás a un modo nuevo en el que hay que enfrentarse a todos los enemigos finales contra reloj. Para tener los dos modos tendrás que vencer con las dos facciones.



OPCIÓN LAST STAGE
Llega al final del juego en los modos Historia Héroe y Oscuro. Inicia un nuevo modo Historia y se podrá acceder a la nueva opción "Last Stage".

SUPER SONIC E HYPER SHADOW
Desbloquea la opción "Last Stage" en el modo Historia y completa el nuevo nivel. Los paladines (a la taza, no) más poderosos serán libres para que los selecciones.

NIVEL EXTRA
Bueno, éste es complicado, pero todavía queda mucho verano por delante: consigue todos los emblemas (incluyendo los de Kart, Timed Boss y los de clasificación A). En total son 180. Al tenerlos, la isla cerca de Green Forest tendrá la cara de Sonic. Es el nuevo nivel extra.

MEJORAR EL HOMING LASER
Juega una partida con Tails. Completa la fase en la que el zorro aprende la Mejora del Volcán y vuelve a Prison Lane a través de la pantalla de selección de nivel. Al final de esta fase, antes de tocar la meta, busca las cámaras. Dispárales y rompe las cajas de hierro que hay frente al portón. La mejora del láser se encuentra detrás de las dos puertas que hay a continuación.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Ya tuvisteis unos cuantos trucos para la versión PlayStation el mes pasado, pero resulta que la carnicería de Dreamcast también está llena de curiosidades que os pueden ayudar en vuestro progreso.

COMENTARIOS DE ASH
Carga el juego y espera a que pase la secuencia de introducción. No toques los mandos en la pantalla de "Push Start" y verás como el protagonista se pone a hacer comentarios graciosos.

MÁS HONGOS
Busca las zonas donde aparezcan hongos. Recógelos, sal de esa pantalla y vuelve a entrar para coger más. No reaparecerán siempre, pero sí lo suficiente como para llenar la despensa (je, je).

ENCONTRAR HONGOS
Cuando mezcles hongos en el inventario escucharás un sonido. Mientras estés dando vueltas por ahí puedes volver a escuchar el mismo ruido, y eso indica que ha aparecido un



nuevo hongo. Si esperas a que vuelva a sonar, podrás coger otro. Esto también pasa en los combates contra los jefes, así que oído al parche.

MEDI-KIT GRANDE
Cuando estés luchando contra un Deadite o un Hellbilly, enciende la sierra mecánica y atácales con ella. Tras unos cuantos golpes la sierra se quedará enganchada en los bichos y permanecerá ahí. Usa otro arma contra el Deadite mientras la sierra permanece incrustada en su cuerpo. De este modo, al morir, dejará un medi-kit grande todito para tí.

SEGA GT

Por si no tenéis bastante con los trucos para «Crazy Taxi 2», aquí van unas ayuditas para un juego de coches más serio, pero también muy divertido. El «Gran Turismo» de Dreamcast mejora considerablemente si aplicamos a discrección estos trucos que hemos encontrado para vosotros.

DINERO "POR OTRAS VÍAS"
Para utilizar este truco necesitas tener dos tarjetas de memoria. Compra un coche y salva en las dos memory cards. Envía el coche de una tarjeta a otra. Carga el juego desde la tarjeta en la que has copiado el coche y vende el vehículo extra. Puedes hacer esto las veces que haga falta hasta poder comprar el NSX o el Viper (los coches más caros del juego).



DESBLOQUEAR LAS CARRERAS WSK
Completa todas las carreras Official y Event para desbloquear la primera secuencia final y las carreras WSK (World Speed King). Las nuevas carreras son:

- Front Drive Car Cup
- Rear Drive Car Cup
- 4 Wheel Drive Car Cup

STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE

Esto es como "El príncipe de Bel Air", que cuando crees que ya no vas a verlo más, reaparece para darte el mismo espectáculo. Por lo menos en este caso tenemos nuevos luchadores, los mejores gráficos 2D que ha alcanzado un juego de lucha y todo el carisma de la serie. Y como ya es costumbre, muchos trucos.

LUCHAR COMO GILL
Llega al final del juego con cualquier personaje (puedes continuar, pero no cambiar de luchador). Una vez hayas hecho esto, regresa a la pantalla de selección de personaje, ilumina a Yang y pulsa ↓ (o ilumina a Yun y pulsa ↑).

OPCIONES EXTRA
Completa el juego con quince personajes diferentes en el modo "Normal" (el truco no funciona con el modo "Original"). Esto desbloqueará las opciones extra y a Gill.

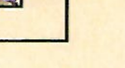
TRAJES ALTERNATIVOS
Completa el modo arcade con cualquier personaje y salva el juego. En la pantalla de selección de personaje, ilumina a cualquier luchador, mantén pulsado el botón Start y presiona cualquier botón de ataque para cambiar el color del traje.



PROVOCAR
O "chouhatsu", que dicen los japoneses. Pulsa al mismo tiempo los gatillos L y R y tu personaje hará un movimiento para provocar al rival.

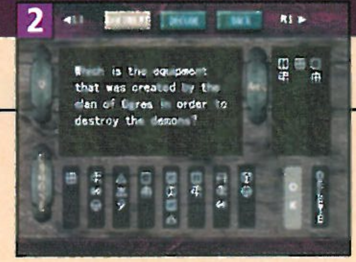
PODER ESCONDIDO PARA AKUMA
Carga el poder de Akuma hasta el máximo y luego pulsa abajo, abajo, abajo, X+Y. Temed el poder del luchador, mortales.





LOS MISTERIOS DE ONIMUSHA









Lo hemos hecho. Hemos sobrevivido a la amenaza de los demonios, en el primer "survival horror" de Capcom para PS2. Si vosotros también queréis salir airosos de esta aventura, atentos al especial que os hemos preparado con la solución de los puzzles y los enfrentamientos más complicados.

ANTES DE EMPEZAR, UNAS RECOMENDACIONES

• Usa el botón L1 para defenderte de los ataques del contrario. Este movimiento es especialmente útil contra los ninjas y los "final bosses".
• Si tienes la posibilidad, remata a los enemigos cuando estén en el suelo. Es un modo efectivo (y espectacular) de ganar tiempo).
• A la hora de succionar almas, es conveniente que te sitúes de frente a ellas. Así, serán atraídas más rápidamente por el guante.
• Mejora las armas y los orbes siempre que puedas. Eliminarás a los enemigos más fácilmente y podrás quitar sellos más complejos.
• No dejes pasar cajas o vasijas, suelen romperse y esconder algún secreto.
• A medida que te vas acercando al final aparecerán más y más arqueros. Es muy difícil bloquearlos, así que las únicas opciones son vencerlos o esquivarlos. Para lo segundo, has de correr todo el rato y moverte zigzagueando. De este modo no te alcanzarán.
• Entra en el Dark Realm antes de enfrentarte al jefe final, Fortinbras. Vencerle con la Bishamon Sword es mucho más sencillo y te ahorrará quebraderos de cabeza.

PUZZLES PARA COMPLICARTE LA VIDA

• **Puzzle del cofre del tesoro:** Se va a repetir durante todo el juego (evidentemente con distintos problemas). Se basa en rotar los números para que estén ordenados **(1)**. Si lo haces bien, obtendrás un poderoso ítem. Las soluciones son las siguientes:
• Puzzle 1: Izquierda una vez, derecha una vez, izquierda una vez. Obtendrás una escala.
• Puzzle 2: Izquierda una vez, derecha una vez, izquierda una vez, derecha dos veces. Recibirás el arco.
• Puzzle 3: Centro una vez, derecha una vez, izquierda una vez. Ganarás una llave azul.
• Puzzle 4: Centro una vez, derecha dos veces, izquierda dos veces. El premio es el cuchillo sagrado.
• Puzzle 5: Abajo a la izquierda una vez, arriba a la derecha una vez, abajo a la derecha una vez, abajo a la izquierda una vez, abajo a la derecha una vez. Es el más complicado, pero merece la pena, pues recibirás la Gran Armadura.
• Puzzle 6: Izquierda dos veces, centro una vez, derecha dos veces, centro dos veces. El último regalo será la flecha decorada.
• **Puzzle de traducción:** También hay varios en el juego y sólo es posible resolverlos encontrando todos los Seiryus, que muestran las traducciones. Hay que seleccionar un número de mensajes para formar un enunciado coherente **(2)**. Las traducciones son:
• Puzzle 1: Primera elección, tercera, sexta, pulsar OK.
• Puzzle 2: Sexta elección, primera, cuarta, pulsar OK.
• Puzzle 3: Quinta elección, séptima, segunda, pulsar OK.
• Puzzle 4: Tercera elección, sexta, pulsar OK.
• **Puzzle de las palancas:** Es una prueba sencilla. Samanosuke y Kaede se quedan encerrados y tienen que tirar de palancas para desbloquear las puertas **(3)**, mientras alternamos el control de cada uno. El sistema correcto es el siguiente:
• Primer turno: Samanosuke tira de la palanca uno (no hay más).
• Segundo turno: Kaede tira de la palanca de la esquina inferior derecha (de las dos que hay).
• Tercer turno: Samanosuke tira de la palanca superior izquierda .
• Cuarto turno: Kaede tira de la palanca superior izquierda (de tres que hay). Esto no abre el paso, pero libera el cofre que estaba encerrado.
• Quinto turno: Samanosuke abre el cofre y coge la Armadura Sagrada. Tira de la palanca inferior derecha.
• Sexto turno: Kaede tira de la única palanca que hay en la última sección.
• **Puzzle de las losas que caen:** No hay una solución concreta, puesto que la distribución de las losas es al azar. Lo único que tienes que tener en mente es que pisar las losas con un aspa hace que las losas de las esquinas caigan en ese sentido **(4)**. Las losas con una cruz hacen que caigan las frontales, traseras y laterales (formando cuatro ángulos rectos alrededor). La clave está en fijarse dónde está el compañero y calcular que nuestro próximo movimiento no le haga caer. Teniendo en cuenta esto y que hay que llegar a la losa con el círculo, no te costará demasiado superar el puzzle.
• **Puzzle del agua:** Sin duda este es el puzzle más complicado del juego. Samanosuke está encerrado en una habitación que se inunda y Kaede ha de liberar el mecanismo para que escape moviendo las piezas de un rompecabezas **(5)**. La solución es unir los dos trozos del círculo. Para ello sigue los siguientes pasos:
1.- Mover bloque horizontal de esquina inferior izquierda a la derecha.
2.- Mover abajo la pieza izquierda y su compañera vertical.
3.- Mover los dos bloques pequeños cuadrados tan a la izquierda como se pueda.
4.- Mover hacia arriba el bloque horizontal de abajo en el centro, tanto como se pueda.
5.- Mover el bloque horizontal de abajo a la derecha hacia la izquierda y arriba, bajo el otro bloque horizontal.
6.- Mover la pieza derecha del dibujo, junto con su bloque adyacente, hacia



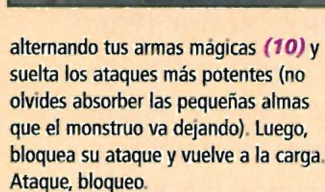












abajo.

7.- Mover el bloque horizontal de arriba al espacio abierto en la derecha.

8.- Mover el bloque horizontal del centro del puzzle arriba un espacio.

9.- Mover la pieza izquierda del dibujo y su bloque adyacente vertical tan a la derecha como se pueda (contra el otro bloque vertical y su pieza de dibujo de la derecha).

10.- Mover los dos bloques cuadrados a lo largo del lado izquierdo hasta abajo al fondo.

11.- Mover el bloque horizontal sobre los dos bloques cuadrados tan abajo como se pueda.

12.- Mover los cuatro bloques horizontales a lo largo de la parte superior del puzzle tan a la izquierda como se pueda. Esto abrirá un espacio en la esquina superior derecha.

13.- Mueve los bloques verticales que separan las dos partes del dibujo hacia la esquina superior derecha del puzzle.

14.- Conecta las partes del dibujo en el centro. Como habrás podido comprobar, ha sido fácil (sí, estamos siendo irónicos).

• **Puzzle de los elementos:** Es muy sencillo. Verás un altar con los orbes de los tres elementos *(6)*. Usa cada una de las tres armas mágicas (Raizan, Enryuu y Shipuu) para desbloquear el paso.

EL DARK REALM

Seguro que habrás visto al individuo de los bigotes que cuelga boca abajo. Te propone ir al Dark Realm. Es algo opcional, pero si pasas la prueba obtendrás la Bishamon Sword, que te hará el combate final mucho más fácil. El proceso es sencillo: ir bajando de nivel al eliminar a unos enemigos que van creciendo en dificultad *(7)*. No te desesperes, porque hay que bajar veinte pisos hasta encontrar la Bishamon Ocarina, que hay que tocar antes del combate con Fortimbras para obtener la Bishamon Sword *(8)*. Los pisos que tienen items son el sexto, el noveno, el décimo primero y del décimo tercero al vigésimo (excepto el décimo noveno).

Para salir victorioso, distribuye tus magias (créeme, tendrás que utilizarlas), usándolas en casos de extrema necesidad. Si no te queda nada, usa el Matchlock primero con balas explosivas y luego las normales (resérvalo para enemigos tan potentes como los samuráis, por lo menos).

CÓMO VENCER A LOS JEFES SIN DESESPERARSE

• **Jefe 1: Osric.** Posiblemente sea el que más te cueste vencer si aún no te has habituado al sistema de juego *(9)*. La clave está en darle un par de mandobles y retroceder sin perder el tiempo en darte la vuelta, pues ese segundo puede bastar para que te dé una buena galleta. Cuando veas que se dispone a cargar huye como un loco hacia el otro extremo. Después de un par de segundos se parará a descansar. Aprovecha para hacerle el ataque del trueno. Repite el proceso y será tuyo.

• **Jefe 2: Marcellus I.** Es muy impresionante, pero podrás ganar fácilmente si no le dejas respirar. Ve alternando tus armas mágicas *(10)* y suelta los ataques más potentes (no olvides absorber las pequeñas almas que el monstruo va dejando). Luego, bloquea su ataque y vuelve a la carga. Ataque, bloqueo.

• **Jefe 3: Samanosuke malvado.** Es bastante rápido así que no le ataques a lo tonto porque lo bloqueará. Haz lo propio con sus ataques y espera a que su brazo emita un aura. En ese momento, antes de que culmine su ataque, usa un especial contra él. Aléjate y repite la mecánica *(11)*. Para absorber las almas que vaya soltando aléjate o te dará un golpe de aquí te espero.

• **Jefe 4: Hecuba.** Esta avispita va a ser algo problemática. Primero, líbrate de los insectoides usando el ataque especial del Shipuu (por cierto, a estas alturas deberías tener todas las armas en nivel 3). Cuando el bicho se disponga a atacar, dale unos cuantos tiros con el Matchlock (si tienes balas explosivas, mejor). Repite el proceso hasta vencer *(12)*. Si te quedas sin energía para el Shipuu, usa el Enryuu para destruir a los insectoides.

• **Jefe 5: Marcellus II.** Su aspecto está directamente relacionado con su dureza *(13)*. Sus ataques son muy potentes, así que cuesta mucho bloquearlos. Usa el ataque del viento para que suelte almas amarillas (las que aumentan nuestra vida), así podrás recuperarte de sus ataques. Continúa hasta que no te queden ataques mágicos y en ese punto usa balas explosivas (deberías mejorar todas las balas normales que pudieras en el "savepoint" que hay justo antes de este combate), procurando alejarte de vez en cuando, ya que contraataca a mucha velocidad.

• **Jefe Final: Fortimbras.** Una intro apoteósica para un jefe que no es tan duro... si tienes la Bishamon Sword. En ese caso lo único que has de hacer es asestarle golpes en la cola hasta que baje la cabeza y en ese momento usar el ataque especial *(14)*. Hazlo así todo el tiempo, alejándote sólo cuando unos rayos de color violeta se posen sobre ti. Cuando suelten su descarga, puedes volver al ataque. Si no tienes la Bishamon Sword, el combate va a ser BASTANTE más duro. Debes alternar todos los ataques mágicos que tengas y esquivar los rayos violetas. Ojo, si te captura, aporrea los botones o te matará instantáneamente. Luego, tira de Matchlock, el último recurso es el arco (tendrás flechas de fuego, ¿verdad?).

Tras vencerle, la pesadilla habrá terminado y podrás disfrutar de una secuencia final que recordarás durante muchos años *(15)*. Por cierto, debes salvar en la tarjeta de memoria y empezar una nueva partida con la opción "Samanosuke Extra" activada. Como ya os dijimos el mes pasado, podrás ver al protagonista con un traje de oso panda la mar de "amenazador" *(16)*. Nada más que por eso, y por contárselo a tus nietos, merece la pena acabarse el juego. ¡Sayonara!

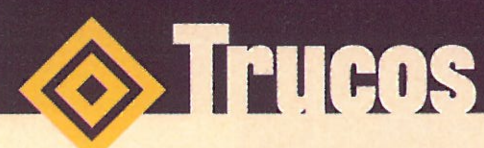












FINAL FANTASY IX

La propuesta que hicimos el mes pasado ha surtido efecto, y habéis sido muchos los que habéis escrito mandando trucos sobre «Final Fantasy IX». ¡Incluso algunos habéis puesto información sobre anteriores partes! Os damos las gracias por vuestra calurosa respuesta y pasamos a mostrar las cartas más interesantes.



Los secretos nunca se acaban en «Final Fantasy IX». Y para comprobarlo aquí tenéis una selección de los consejos de nuestros lectores.

Nuestro amigo Jacobo Romeral, nos plantea muchas soluciones útiles. Ahí va su carta:

LAS PLAYAS

"Cuando completes la aventura de los chocobos intenta jugar a las cartas con Chocogordo y te desafiará a visitar todas las playas de Gaia. Hay 21 playas, ve a todas con Choco y cuando llegues a cada una de ellas bájate y pulsa círculo. Al hacerlo en todas las playas te aparecerá un mensaje. Después recuperarás Vir, PM y se te curarán los estados alterados y cada vez que pulses círculo en una playa pasará lo mismo.

MUCHA EXPERIENCIA

Tienes que enfrentarte a los Yang de la Isla Bail (donde se consigue la chocografía Isla espectral).

LA CARTA DE GARGÁN

Aparte de las cartas difíciles de conseguir que vienen en la guía de Hobby Consolas, está la carta Gargán, que sólo se puede conseguir luchando contra un Dragón Zombi. Sólo a veces te la da.

CONSEGUIR QUE LOS ATAQUES FUNCIONEN CONTRA OZMA

Cuando hagas una ataque físico contra Ozma no conseguirás nada. Para solucionarlo encuentra a los 8 espíritus de la tierra (mu, fantasma, yeti, legionaria, ninfa, raya, jaba y garuda) y vete a la Isla Bail (la de la chocografía isla espectral), lucha en el bosque y te saldrá un Yang amistoso. Si ya has encontrado a los otros (en caso contrario se irá) te pedirá un objeto. Cuando se lo des, te dirá que ya puedes atacar a "la bola esa", que es Ozma.

CONSEGUIR EXCALIBUR

En Daguerreo hay un anciano que te pide un Dedo mágico. Vete a Treno y compra en la subasta todos los objetos raros menos Mini Cid (Espejo de Unhe, Vaso de Gauss, Corazón de grifo y Cola de ratón). Habla con la gente del pueblo, algunos te comprarán objetos de la subasta (por ejemplo, el noble que pasea junto al Café Bella Carta te compra uno, el orfebre otro...). Vuelve a la subasta y el tercer objeto que subasten será el Dedo Mágico. Cómpralo y llévaselo al anciano de Daguerreo, que te dará a Excalibur. Con Excalibur puedes aprender Guillotina, que gasta 32PM y en el nivel 75 quita 9.999 a todos los enemigos.

LAS RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DEL RAGTIME

Estas son las respuestas a las preguntas de Ragtime, junto al botón al que hay que atacar:
La decimoquinta guerra de Lindblum fue en 1600 - ✖
El Bosque de los Chocobos está entre Lindblum Puerta sur - ●
El barco teatro Prima Vista fue hecho por los Astilleros Aubert - ✖
Quiero ser tu canario es una obra de Lord Eibon - ✖
Existen mu amistosos que no atacan - ●
Los taxis neumáticos de Lindblum funcionan las 24 horas del día - ●
El castillo de Lindblum es más grande que el de Alexandria - ●
El Pasaje de los Fósiles une Treno y Alexandria - ✖
El barco teatro Prima Vista utiliza un motor a niebla - ●
El carro de hierro Berkmea fue inaugurado hace 8 años - ●
Conde Petie es un pueblo de duendes - ✖
Se dice que el popodori es un ave que trae la riqueza - ✖
El café Bella Carta de Treno es un local privado - ●
Prima Vista significa el estreno de una obra - ✖
En el mundo existe sólo un desierto - ✖
Cuando le hayas respondido a todas estas preguntas (que aparecen en un orden aleatorio) te hará la última pregunta:
Es posible derrotarme a mí, el Ragtime - ●
Después deberás encontrarle otra vez y te dirá tu porcentaje de aciertos. Si es 100% se morirá y te dará un anillo protector.

VER A RUBY AL PRINCIPIO DEL JUEGO

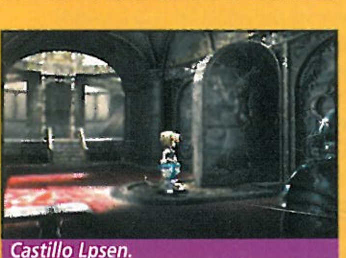
Contesta 64 veces mal a la pregunta que te hace Bakú después de enfrentarte con él.

INVOCACIONES MÁS POTENTES

Algunas invocaciones de Daga son más potentes si tienes en tu poder más objetos:



Bakú.



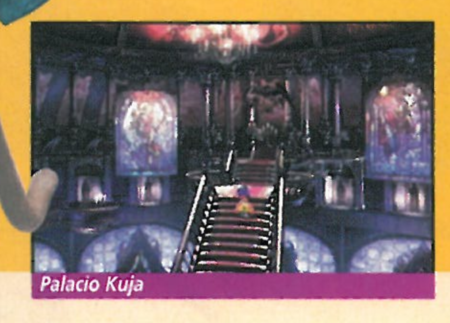
Castillo Lpsen.

• *Shiva*	*Ópalo*
• *Ifrit*	*Topacio*
• *Bahamut*	*Granate*
• *Átomo*	*Amatista*
• *Lamú*	*Olivino*

Así, cuantos más Olivinos tengas, más fuerte será Lamú.

ATACAR CON ODÍN

Cuando te vayas a ir del Castillo de Ipsen se abrirán algunas puertas por las que antes no podías pasar. Atravesando una de ellas podrás encontrar tres jarrones. Muévelos en el sentido de las agujas del reloj y, cuando te digan que corras contra el tiempo, en el sentido contrario. Te darán el Aroma del ayer, con el que puedes aprender Activar Odín, para que cuando Odín no produzca muerte haga daño." Y eso es todo.



Palacio Kuja



Palacio de los Fósiles.



Daguerreo.

De nuevo el amigo Jacobo Romeral, que nos ha mandado unos cuantos e-mails, nos revela clasificaciones exhaustivas monstruos y habilidades. Veamos lo que nos propone:

"Durante la competición de cartas en el disco 3, si te diriges a Dali a través de la Puerta del Sur podrás inspeccionar la casa del Alcalde, ya que él está fuera. También se puede entrar en la casa del Alcalde en el disco 4, pero sólo podrás conseguir la llave del Alcalde durante la Competición de cartas, que es un requisito para completar la miniaventura del café. Sin embargo, puedes conseguir la figura Mini-Brahne en el disco 4. Cuando entras en su casa, Yitán se encuentra al hijo del Alcalde echándose una siesta en el sofá en la habitación. Si Yitán se mueve bruscamente, el chico se despertará y habrá que buscar de nuevo. Se pueden buscar objetos en el escritorio, la escalera, la calefacción y la estantería. Cuando empieces a buscar en cada sitio, el chico reaccionará. Si lo despiertas, te verás forzado a abandonar la habitación, aunque puedes registrar la habitación muchas veces durante la Competición de cartas. Puedes determinar cuánto sueño tiene el niño por lo que dice cuando registras la habitación. Hay cinco reacciones: "ZZZ ZZZ", "Zzz...", "Hmm...", "Uhh..." y "Uhh... ¿Quién anda ahí?", siendo la primera reacción cuando está durmiendo más profundamente. Cuando dice "Uhh... ¿Quién anda ahí?", te verás obligado a salir de la habitación. Para evitar despertarle, registra el escritorio o la cocina tres veces hasta que el chico diga "ZZZ ZZZ". En la cocina, está la llave del alcalde y en el escritorio, la figura del Mini-Brahne. Luego, en la puerta cerrada en el Molino, utiliza la llave para abrir el cerrojo. Muévete alrededor del corral de los Chocobos a la derecha, donde encontrarás un cofre que contiene 30000 guiles. Busca otra vez en el mismo cofre para encontrar el Café Blumán. De paso, sube arriba del molino y coge los dos cofres, ya que las aspas están quietas.

MONSTRUOS AMISTOSOS

Nombre	Necesita	Recompensa
Mu	1 Gema en bruto	10 PH, Poción, colirio
Fantasma	1 Gema en bruto	10 PH, Ultrapoción
Legionaria	2 Gemas en bruto	20 PH, Éter
Yeti	2 Gemas en bruto	20 PH, Elixir
Ninfa	3 Gemas en bruto	30 PH, Esmeralda
Jaba	Esmeralda	40 PH, Piedra Lunar
Raya	Piedra Lunar	30 PH, Lapislázuli
Garuda	Lapislázuli	40 PH, Diamante
Yan	Diamante	50 PH, Anillo Rosetta"


Puerto del Castillo de Lindblum.

HABILIDAD	ENEMIGO	LOCALIZACIÓN
Golpe de duende	Duende mago	Gran Llanura Don
Sanctus Nv. 4	Raya	Pasaje de los fósiles
Condena	Arimán	Castillo Ipsen
Aliento acuático	Axolote	Pantano de los Qu
Magia tántrica	Ogro	Palacio de Kuja
Golpe límite	Araconio	Continente Aislado
Calabazazo	Skeleton	Gran Llanura Yun
Huracán	Abadón	Pandemónium
Viento blanco	Dodo	Ext. Tronco Cleyra
Clacial	Caronte	Volcán Gulug
Martillo mágico	Wais mágico	Suburbios Burmecia
Muerte nivel 5	Ballena Zombi	Isla Parnell
Defensa Nivel 3	Hombre Reptil	Cuenca de Disbon
Ruleta rusa	Zombi	Árbol Lifa
Barrera total	Mushufushu	Gran Llanura Yun
Aliento fétido	Molbol	Pandemónium
Mil espinas	Cactilio	Cañón de Travis
Noche	Ninfa	Cuenca de Disbon
Temblor	Adamantaimai	Cañón de Travis
¡Croac!	Sapo Gigante	Pantano de los Qu
Huida	Wais	Gran llanura Yun
Bomba mostza	Bom	Bosque cerca P. Rock
Fulces sueños	Horribilis	Pasaje de los fósiles


Guardián de la tierra


Prima Vista


El pueblo de Cleyra


El pasaje de los Fósiles

Por último, Enrique Enguix nos cuenta lo siguiente: *"En «FFIX» hay varias curiosidades, por ejemplo en la orfebrería de Lindblum. Yitán puede mirar las espadas que allí se encuentran, y entonces hará una alusión a «FFVII». Otra curiosidad es la posibilidad de enfadar al moguri que llamas con la flauta, para ello debes llamarlo y cancelar varias veces hasta que el moguri cabreado te diga que no lo llames. Una forma de cambiar el nombre a tus personajes es con una carta Nombrandt, que puedes conseguir en la sala del Palacio del Desierto donde se encontraba Kuja. Luego debes llevar dicha carta a Daguerreo (una ciudad que se encuentra en las Islas Salvajes al sur del Continente Olvidado). Allí debes subir al segundo piso y mirar el montón de libros que se encuentran nada más entrar, habla con el anciano que está a la izquierda de todo y dile dónde está el libro que busca. Se apartará y te dejará llegar hasta el erudito. Al entregarle la carta te dará la posibilidad de renombrar un personaje. Y la última curiosidad, y a mi parecer la mejor, es oír la canción cantada de «FFIII». Para conseguirlo debes poseer el Espejo de Unhe y el Vaso de Gauss, que se pueden obtener en la subasta de Treno a partir del tercer CD. Debes llevar estos objetos en el cuarto CD a la Aldea de los Magos Negros, y al hablar con el jefe oirás la canción."* ¡Seguid mandando vuestros trucos!

Trucos

RAYMAN ADVANCE



Uno de los primeros plataformas que pasó por la veterana PlayStation pretende que no nos olvidemos de él, y ha regresado en una versión idéntica para la nueva portátil de Nintendo. Si los consejos de Vetilla no te bastan para seguir avanzando, atento a este truco cortesía de nuestros espías (es que lo descubren todo, los tíos).

CONTINUAR CUANDO QUIERAS

Qué manía de poner créditos limitados que tienen algunos programadores, ¿eh? Así juega uno "estresao". Pero no busques la tila, que tenemos la solución: pulsa arriba, abajo, derecha, izquierda y Start en la pantalla de continuar cuando no te queden vidas o continues y podrás seguir jugando sin problemas.

FANTAVISION

Ya se sabe que en esto de los videojuegos siempre hay alguien al que le da por hacer cosas raras que, o te aburren o te encantan. «Fantavision» es un ejemplo de ello.



¿A quién se le había ocurrido antes un juego sobre fuegos artificiales? Si eres de los que se lo pasan bien haciendo composiciones multicolores, toma nota de estos trucos.

OPCIÓN EXTRA

Llega al final del juego en el nivel de dificultad normal y salva la partida. Si ahora vas al menú principal encontrarás una nueva entrada llamada "Extra".

OPCIÓN EXTRA BIS

Aún tenemos más. Completa ahora el juego en el nivel difícil y aparecerá la opción "Extra 2" en el menú principal.

SIMPSONS WRESTLING

Sonic no es el único cuyo décimo aniversario se celebra este año. Los geniales personajes de Matt Groening han decidido celebrar su cumpleaños liándose a mamporros en un ring, con el único fin de que os lo paseis pipa. Pero no perdamos más tiempo y veamos los trucos.

COMBATES DE BONIFICACIÓN

En la pantalla de inicio, pulsa ●, ↑, ↑, ↓, ↓, ← →, ← y →. Aparecerá el apartado "Bonus Match Up" en el menú de opciones. Ahora podrás jugar como Rasca y Pica, Kodos y Kang, o el señor Burns y Smithers, además de elegir escenario. Otro modo de conseguir el truco es ganar en los circuitos New Challenger, Defender y Champion.

RING DE BONIFICACIÓN

Pulsa ●, R2, R1, ●, R2 y R1 en la pantalla de inicio. Un sonido te confirmará que lo has hecho bien.

MODO BRAZOS GRANDES

Como siempre, ve a la pantalla de inicio y presiona ●, L1, ●, R1, ●, L2 y ●.

CAMBIAR LOS CRÉDITOS

Pulsa ●, L1, ●, L1, ●, R1, ●, R1 en la pantalla de inicio. Hecho esto selecciona la opción "Credits".

DESBLOQUEAR PERSONAJES



En algunas ocasiones tendrás que enfrentarte con luchadores no seleccionables. Si vences en ese combate y después salvas la partida los desbloquearás en la pantalla de selección de personaje. Esto ocurre con Moe (el barman), el profesor Frink, el Hombre Abeja y Ned Flanders. ¡Hola, holita, vecinito!

HBO BOXING



Vale, no es «K.O. Kings», pero el compacto de HBO te va a proporcionar diversión para rato gracias a sus absorbentes combates y a la magia del boxeo. ¿Te crees Muhamad Alí? Bueno, chavalín, demuéstralo y, de paso, apunta estos trucos si tienes valor (es para provocarle).

EJERCICIO "POR LA CARA"

Selecciona un ejercicio en el modo carrera y luego presiona ← y X al mismo tiempo. Un truco sencillito.

"TRADEMARK MOVE"

Para hacerlo, pulsa ↓ y X al mismo tiempo mientras te encuentras en mitad de un combate. A ver qué le parece al rival.

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

El hombre murciélago hace su enésima aparición el mundo de las consolas para demostrar que aquí triunfa la ley y no hay más que hablar. El resultado: correcto. La aventura: asegurada. Los passwords: aquí mismo.

NIVEL	PASSWORDS
2	Batman, Batmóvil, Batman, Batcycle
3	Batman, Batcycle, Batgirl, Batcycle
4	Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil
5	Batmóvil, Batcycle, Batgirl, Batgirl
6	Batcycle, Batcycle, Batman, Batgirl
7	Batcycle, Batgirl, Batgirl, Batman
8	Batgirl, Batcycle, Batman, Batmóvil
9	Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batcycle





FORD RACING

Este juego de PlayStation se fía de una sola marca para ofrecer emocionantes carreras de turismos. Es resultado no sorprende, pero es satisfactorio. Ahora es cuando llegan los trucos.



TODOS LOS COCHES

Para los más avariciosos llega un truco de lo más fructífero. Comienza una nueva partida y en lugar de tu nombre escribe GIMMEGIMME.

COCHE INVISIBLE

Este truco es un poco más complicado. Pon como nombre MARK MARTIN y ve a la primera carrera de la serie KA. Participa en la clasificación y luego en la carrera. El coche que controles será invisible.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Los que ya tengáis unos añitos, habréis contemplado con una lagrimita nostálgica el regreso de la terrorífica saga de Konami en todo su esplendor. Sí, amigos, la ambientación gótica, los monstruos de ultratumba y las luchas encarnizadas vuelven a aparecer en una portátil con fuerza. Pero esperad, que ahora llegan los trucos.



NOMBRES ESPECIALES
Cuando tengas que introducir tu nombre, escribe estos en lugar del tuyo (no te enfades, hombre, ya lo pondrás otro día) y obtendrás suculentos cambios. Recuerda buscar la palabra correspondiente después en el menú de opciones.

FIREBALL
Activa el modo Mago (aparecerá "Magician" en el menú de opciones). Todas las cartas estarán disponibles en la opción DSS. El juego ha de completarse al menos una vez para que se active el código.



GRADIUS
Activa el modo Luchador ("Fighter" en el menú de opciones) Tu personaje tendrá más fuerza y resistirá más ataques. No hay cartas en este modo. El juego ha de ser completado por lo menos en dos ocasiones para que el truco funcione.

CROSSBOW
Activa el modo Disparo. Nathan tendrá gran cantidad de corazones, daño de arma secundaria extra y puede usar la Daga. Sí, es suculento, pero tendrás que pasarte el juego tres veces para que funcione, coleguita.

DAGGER
Tu personaje tendrá las características de un ladrón. Y, bueno... no hace falta que os lo expliquemos, pero hay que acabar el juego cuatro veces.

RED FACTION

Aquí, los señores mineros han decidido que eso de hacer sentadas y manifestaciones para que se cumplan sus derechos no mola, así que uno de ellos se ha liado a tiros para poder escapar del interior de Marte. Dirígelo en este interesante "shooter" subjetivo y no olvides meter estos trucos en la mochila.



MATAR CON MÁS FACILIDAD
Tira una mina de distancia sobre los enemigos. Si choca, gritarán y correrán por todas partes en lugar de disparar. Cuando intenten reagruparse, detona la bomba y caerán dos o más.

EVITAR QUE TE DETECTEN
Cuando juegas en el modo para un jugador, hay un par de ocasiones en las que te infiltras entre "los malos" disfrazado de científico y de hombre de negocios. Para evitar que te detecten, procura no acercarte demasiado a la gente y sobre todo, mira hacia abajo. Si no os miráis a la cara, no pueden descubrirte.

ZONAS SECRETAS
Al jugar en el modo multijugador, busca en las paredes algún tipo de marca especial (posters, pintura). Si usas un arma explosiva contra el muro, se abrirá un área escondida.





TRUCOS A LA CARTA

SERGIO OCCHIUZZI (E-MAIL)
Estimada Hobby: Primero, os felicito por su grandiosa revista y por sus buenos trucos. Aquí va mi petición: quisiera saber si tienen el truco de saltar de nivel para el juego Tomb Raider Chronicles de PlayStation. Muchas gracias anticipadas.
Aquí va: Ilumina la opción de Juego Nuevo en el Menú Principal, mantén pulsado L1 y oprime X. De este modo podrás cambiar de nivel sin problemas.


Tomb Raider Chronicles.

ÁLVARO GARCÍA (CÓRDOBA)
¿Qué tal? Os felicito por vuestra revista. Bueno, a lo que voy: Quería saber si me podrías dar trucos del Sonic & Knuckles para Mega Drive. O si no tenéis, dadme trucos para el Street Fighter Alpha de GBC. Gracias (publicadlo, por favor). Un saludo a toda la peña.
Hombre, ahora que estamos de enhorabuena por el aniversario de Sonic no viene mal recordar los clásicos. Para jugar a los niveles de bonus cuando quieras, ensambla cualquier cartucho. Al aparecer el mensaje "No Way", mantén pulsados los botones A, B y C y sin soltarlos presiona Start. Si además haces esto con el Sonic original (¡el que lo empezó todo!) puedes jugar los niveles en orden y con passwords. Para activar el modo Debug al tener ensamblado Sonic 2, ve a la pantalla de opciones y ejecuta las melodías 1, 9, 9, 4, 1, 0, 1, 8, Elige cualquier nivel, mantén pulsado el botón A y pulsa Start

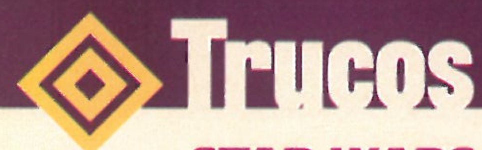


El mundo nunca es suficiente.

JOSE (E-MAIL)
Hace poco que tengo una PlayStation con el juego El Mundo Nunca Es Suficiente. Por favor, ¿tenéis algún truco para este juego? Gracias.
Hay algunos, aunque necesitarás toda tu pericia para obtenerlos (qué frase más rimbombante). Uno de ellos es el modo Golden Gun. Completa el juego en el modo "Agente 00" para que sea tuyo. La invencibilidad se consigue terminando el nivel meltdown en el mejor tiempo con dificultad "007". Por último, llega al final del juego Fallen Angel en la dificultad "007" y recibirás munición ilimitada. De nada, amiguete.

VICENTE MONTALVO (VALENCIA)
Hola amigos de Hobby Consolas. Me gustaría que me diérais algún truco para Dino Crisis de Dreamcast (por favor, si puede ser, que no sea el de conseguir un nuevo modo, ni más vestuarios, ni munición) si esto no es posible, alguno para Perfect Dark de N64. Me despido hasta la próxima. Saludos Cordiales. VMA.
Me parece que vamos a poner trucos para Perfect Dark, porque para Dino Crisis no deben quedar muchos más


Perfect Dark



STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING



Últimamente Star Wars se ha hecho una constante en nuestra sección de trucos. Lo último en llegar: un juego de carreras en plan graciosete que os hará pasar muy buenos ratos en compañía de vuestros amigos. Por cierto, también es muy común que los juegos de la saga galáctica vengan hasta los topes de secretos.

BOBA FETT
Pulsa ■, ●, ▲, ● y ■ en el menú principal. Aparecerá un mensaje indicando que has introducido bien el código. Si pulsas ■, ●, ● y ■ se desactivará el código. aparecerá el mensaje "Boba Fett has left the building".

TANQUE AAT
Ve al menú principal y pulsa ●, ■, ● y ■. Saldrá un mensaje de confirmación. Presiona ●, ■, ▲, ● y ■ para desactivar el código. Parecerá el mensaje "Hocus pocus! The tank is gone".

CORREDORES NABOO KAADU
En el menú principal teclea L1, R1, L2, R2. Un mensaje te informará de que lo has hecho bien.

CORREDORES SHAAK
No, no es un chillido de dolor, es un nombre. Para verlo en tu pantalla, pulsa ↑, →, ↓, ← y Select en el menú principal. Mensaje al canto para informar de que introdujiste el código correctamente.

TURBO ILIMITADO
Ya sabes, en el menú principal presiona L1, R2, L1, R2, ■ y Select.

PISTAS ARENA BATTLE
Derecho al menú principal y allí pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, → e ←.

MODO ESTRELLA DE LA MUERTE
Aaah, ahora llega lo bueno. Ve al menú principal y teclea R1, R1, R1, R1, ↑ e ←. ¡Use the force, Luke!

CORRER HACIA ATRÁS
En el menú principal oprime L2, L2, L2, L2, ● y Select. A ver cómo te manejas ahora.

CORREDORES RÁPIDOS Y PEQUEÑOS
Podrás ver a estas monadas en cuanto pulses L1, L1, L1, L1, R2 y ■ en el menú principal.

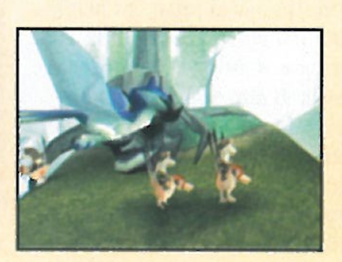
CAMBIAR LENGUAJE
Si resulta que te mola practicar idiomas, pulsa estas combinaciones en el menú principal para cambiar los mensajes:

CÓDIGO	LENGUAJE
Select, Select, Select, L1	Alemán
Select, Select, Select, R1	Español (caña y olé)
Select, Select, Select, R2	Francés
Select, Select, Select, L2	Italiano
Select, Select, Select, ●	Inglés
Select, Select, Select, ■	Lenguaje Jawa (¡caracoles!)
Select, Select, Select, ↑	Lenguaje Battle Droid

CORREDORES ESCONDIDOS
Gana la Copa de Oro en la carrera del Galaxy circuit (truco siguiente) controlando a Anakin para desbloquear algunos corredores, incluyendo a Darth Vader.

GALAXY CIRCUIT
Para tenerlo este circuito disponible acaba en primera, segunda o tercera posición en cada pista.





TRUCOS PLATINUM

SYPHON FILTER 2

MODO DIFÍCIL
Ilumina la opción "New Game" en el menú principal. Entonces tén presionados al mismo tiempo ■, ●, L1, R2, Select, ↑ y ✖.

MODO SUPER AGENTE
Pausa en mitad de una partida e ilumina la opción de armas. Entonces mantén pulsados Select + L2 + ● + ■ + ✖ (en este orden). Un sonido confirmará que lo has hecho bien. Entra en la pantalla de opciones y selecciona "Cheats".

FINALIZAR EL NIVEL
Pausa la partida e ilumina la opción de Mapa. Mantén presionados los botones →, L2, R2, ●, ■, X. Un sonido te informará de que lo has hecho correctamente. Entra en la pantalla de opciones y selecciona "Cheats".

MOVIE THEATER
Pausa la partida e ilumina la opción Briefing. Luego mantén pulsados →, L1, R2, ●, X. Busca "Cheats" en el menú de opciones. Otro modo de conseguirlo es completando el juego

FADE TO BLACK

ACTIVAR MODO CHEAT
Pon como password ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲. Ignora el mensaje de código inválido que aparecerá. Ahora puedes introducir las siguientes trampillas (que no hacen daño a nadie).

VER SECUENCIAS FMV
Pon como password ■, ✖, ●, ▲ ●, ✖. Aparecerá una escena cinemática.

ELEGIR NIVEL
Pon como password ●, ●, ▲, ✖, ■, ■. Ignora el mensaje de error. Empieza un nuevo juego y pulsa Start durante la partida. Pulsa ● para activar la opción "Resume". Ahora se podrá acceder a cualquier nivel.

ESCUDO PERMANENTE
Introduce ■, ●, ●, ■, ▲, ✖ como password. Pasa olímpicamente del mensaje de error. Empieza un nuevo juego (ojo, puedes morir de otros modos que no estén relacionados con el escudo).

INVENCIBLE
Establece como password ▲, ✖, ▲, ▲, ■, ●. El mensaje de error, como si no existiera. Empieza un nuevo juego. El problema de este truco es que desactiva la colisión de sprites y el comando Usar.

FANTASTIC FOUR

OPCIONES SECRETAS
Ilumina el apartado "Training Mode" en el menú de opciones y pulsa L1+L2+R1+R2.

ELEGIR NIVEL
Activa la opción de saltar nivel con el truco anterior. Pulsa L1+L2+R1+R2 durante el juego para desplegar el menú de selección de fase.

100 VIDAS
En la pantalla de título, pulsa ↑ dos veces, ↓, ←, →, ↓.

JUGAR CON EL MISMO PERSONAJE
Empieza una partida para dos jugadores. Pulsa Start, Select, selecciona un nuevo personaje y pulsa ✖. Cuando aparezca el personaje, presiona Start y Select en el otro pad.

RESIDENT EVIL 2

ARMAS
Completa el primer escenario sin salvar el juego en menos de dos horas y media con ránking A o B para obtener el lanzacohetes. Completa del mismo modo el segundo escenario para la "gatling gun". Completa el escenario 2 en menos de 3 horas, sin salvar y con ránking A o B para obtener la Special Machine Gun, que aparecerá en el próximo juego tras abrir el primer cofre.

ESCENARIO DE HUNK
Completa el segundo escenario de Claire o Leon salvando menos de doce veces en un tiempo inferior a dos horas y media. Con Hunk deberás alcanzar la segunda planta de la estación de policía desde las alcantarillas.

RAYMAN

DIEZ CREDITOS
Si te encuentras triste y desamparado en la pantalla de continuación con el reloj de alarma, pulsa ↑, ↓, →, ← cuando te queden tres continues o menos.

99 VIDAS
Pon como password XNB9FM!Z2?. Ya tienes vidas de sobra.

VER SECUENCIA FINAL
Introduce el password NW?N4RCFDQ. Ahora verás que monada de final.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2





Patidifusos nos hemos quedado con la joya que les ha salido a los chicos de Activision. La conversión de Tony Hawk hará que te lances a convertirte en el Grindador Justiciero, gracias a una cobertura técnica impecable y una jugabilidad finísima. No lo dudes, compra este juego y prepárate, porque tenemos un montón de trucos.

CÓDIGO MAESTRO
Pulsa el botón de pausa mientras estés jugando y pulsa R. Sin soltarlo, presiona B, A, ↓, A, Start, Start, B, A, →, B, →, A, ↑, ←. Bueno, ya tienes todas las trampas desbloqueadas, y sin ningún esfuerzo.

SELECCIONAR NIVEL
Accede a la pausa y mantén el botón R presionado mientras oprimes A, Start, A, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓.

SELECCIONAR NIVEL Y TENER EL MÁXIMO DE DINERO
Pausa el juego y pulsa (sin soltar R) B, A, ←, ↓, B, ←, ↑, B, ↑, ← e ←.

SPIDERMAN
Hombre, este truco no iba a ser sólo para consolas mayores, ¿verdad? Presiona el botón de pausa, mantén pulsado el botón R y presiona ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A , Start. 'Nuff Said.

PONER EL TIEMPO EN CERO
Pausa el juego, mantén presionado el gatillo R y pulsa ←, ↑, Start, ↑, →.

PERSONAJES EXTRA
Pon todas las características de Tony Hawk al completo, termina todos los objetivos y consigue todas las medallas de oro para desbloquear a Mindy y Spiderman.

MDK2 ARMAGEDDON

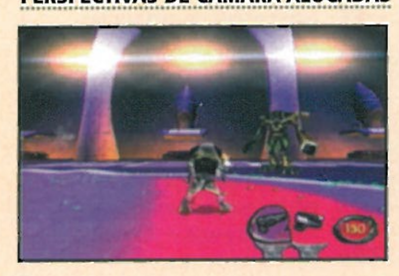
Uno de los trabajos más curiosos de Shiny (que ya es decir) pasa a la consola de Sony con toda su variedad, sus rarezas y su acción, pero con un apartado técnico superior. ¿Te ves con fuerzas para ayudar a Kurt? Nosotros también.

CÁMARA LENTA
Empieza la partida controlando al perro Max y mantén presionado el botón R2. A continuación pulsa ↑ cuatro veces.

KURT EN CALZONES
Hala, sin vergüenza alguna. Si crees que tu mente podrá soportar esa visión, mantén los gatillos L2+R2 presionados y luego introduce la secuencia ■, ■, ▲, ■ en el menú principal.

MEGAMIX DE PERSONAJES
No, si cuando decíamos que este es un juego especialito... Cuando estés en mitad de una partida pulsa el botón de pausa. Una vez hecho esto, mantén pulsados L2+R2 y teclea ↑, ↓, →, ←, ✖, ▲, ●, ■ y Start. El personaje que controles tendrá partes de Kurt, Max y el doctor Hawkins.

PERSPECTIVAS DE CÁMARA ALOCADAS



Accede a la pausa en mitad de una partida, pulsa al mismo tiempo L2 y R2 y oprime los botones ✖, ●, ✖, ●.

EL DOCTOR HAWKINS HACE "FENÓMENOS EXTRAÑOS"
Comienza una partida controlando al doctor y pulsa a la vez L2+R2+←+✖. No vamos a hacer comentarios...

TRUCOS A LA CARTA

trucos (suspiro). Para conseguir la invencibilidad, completa el nivel "Area 51: Escape" en menos de 3: 50 minutos en el nivel de dificultad Agent. Si lo que buscas es munición infinita, llega al final del nivel "Pelagic LL: Exploration" en un tiempo inferior a 7: 07 minutos en dificultad Special Agent. Por último, para conseguir una nueva intro, termínate el juego en la dificultad Agent.

JOSE LUIS COVARRUBIAS (E-MAIL)
Hola, amigos de Hobby Consolas, quisiera saber si tenéis por ahí algún truco para el juego de PSX Tony Hawk's Pro Skater 2.
Hola amigo Jose Luis, la verdad es que sí que tenemos... Ah, ¿que te los demos? Bueno, pues avisa, hombre. Si te mola tener especiales ilimitados, pulsa Start en mitad de la partida. Mantén pulsado L1 e introduce la secuencia X, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■. También puedes obtener dinero extra del siguiente modo: pausa cuando te encuentres en una partida en el modo competición. Sin soltar el gatillo L1, pulsa ■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, →.



Tony Hawk's



PAU GALINDO (E-MAIL)
Hola. Me gustaría que dieseis trucos para Ape Scape de PlayStation. Muchas gracias por adelantado, Pau.
Sin problema, aquí van unas ayuditas para acabar con los malvados monos. Para tener 99 balas explosivas, pausa el juego y pulsa R2, ↓, L2, ↑, →, ↓, →, ←. Como curiosidad, para tener una vista distinta en el minijuego de esquí, pulsa los botones L1 y R1.



Ape Scape

ANDRÉS MARTÍNEZ (SEVILLA)
Hola a todos, me gustaría que me publicaséis todos los trucos de Tomb Raider 4 de Dreamcast, que no los encuentro por ningún lado. Adiós.
Vaya, vaya, como se nota la fiebre de Tomb Raider que ha levantado la película ¿no será cosa de ver a Angelina Jolie en pantalón corto?. Ahí van los trucos: para activar el Modo Cheat, haz que la cara de Lara mire al norte, entra en el inventario y sitúate sobre el Medipack Pequeño. ¿Ya? Ahora pulsa L, ↑, X, ↑, R, Y. Para tener munición ilimitada del Lasersight, combínalo con el arco. Haz zoom, mantén pulsado L y presiona Start. Sin soltar L, selecciona las pistolas y pulsa A. No sueltes el botón L. Sal de la pantalla de pausa. Se oirá el sonido de las pistolas para confirmar que lo has hecho bien.
Por cierto, puedes repetir este truquillo cada vez que te haga falta, todo sea por la salud de nuestra querida Lara.



Tomb Raider IV

C-12 : RESISTENCIA FINAL

El tuerto más matón de las consolas (que nos perdone Sagat) habrá visto su tarea recompensada con el pedazo de guía que publicamos el mes del estreno, pero para ayudar aún más ahí van unos consejos, para que no se os escape ni un enemigo.



DERROTAR A LOS ALIEN TROOPERS
Mantén el gatillo R1 presionado y corre alrededor de ellos, disparándoles con el láser. Si están en grupo no estarán prestando atención. Gírate y dispárales en la cabeza.

DERROTAR A LAS ALIEN SPIDERS
La clave está en moverse con rapidez y disparar un ataque de cohete secundario, una granada y "acabar la tarea" con un láser en la cabeza. Para las pequeñitas es un poco más complicado. Aléjate y dispara usando la ametralladora. Seguro que no te imaginabas que fuera tan fácil acabar con la invasión.

NBA LIVE 2001

Si la cancha de tu barrio se te queda corta, si te afeitas la cabeza y te pones a saltar imitando a Michael Jordan, entonces este es tu juego. PlayStation 2 se pone al servicio de los mejores jugadores del planeta, para que te lo pases como nunca encestando. Además... ¡es la hora de los trucos!

INCREMENTAR EL ESTATUS DE TUS SUPER ESTRELLAS
Pulsa ● en el menú principal para acceder al menú activo. Selecciona la opción de Editar Jugador. Si tu lista de Crear un Jugador no tiene entradas, aparecerá un jugador Super Star. Pulsando R2 aumentarás su estatus en la pantalla de edición del jugador. Para elegir otro jugador, pulsa L2 y regresarás a lista de Crear un Jugador. Pulsa Start para cambiar a otro jugador.

PASES EFECTIVOS
Pulsa las siguientes combinaciones en el modo uno contra uno para hacer unos pases muy útiles:

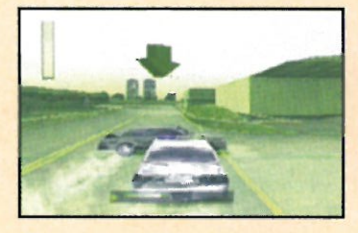
L2+✖	Pase rápido
R2+✖	Pase entre las piernas
R1+✖	Pase rodando

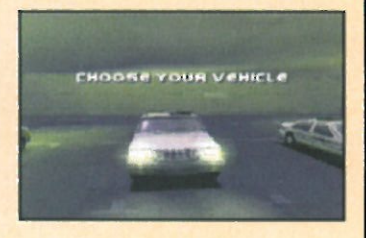


WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

El estilo de juego de la serie Driver regresa a los circuitos de PlayStation para que volváis a hacer el loco corriendo por las calles, esta vez del lado de la ley. Preparáos para tener el acelerador (e incluso el gatillo a punto), porque no vais a parar de jugar. Y si paráis, que sea para introducir estos trucos.

MODO CHEAT
Ve al menú principal y presiona ←, →, L1, R1, ●, ■, R2 y L2. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. De este modo desbloquearás todas las armas en el modo de patrulla libre y todos los menús de bonus. Para servirles, señores.

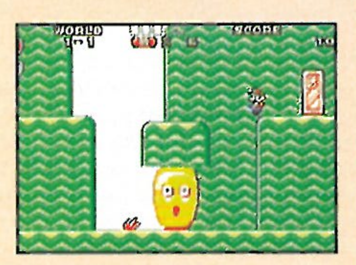




SUPER MARIO ADVANCE







Mientras se preparala nueva aventura de nuestro fontanero favorito (bueno, Pepe Gotera y Otilio también nos caen bien) en Game Cube, su última aparición es una mezcla de dos juegos clásicos que los más afortunados habréis podido jugar en GBA. ¿Preparado para saltar? Espeeera, coge primero nuestros trucos, chaval.

RESETEAR PARTIDA
Si ves que en esta partida estás quedando mal delante del cotilla que está mirando, pulsa Select + Start + A + B. Uuuy, qué lástima, se ha reseteado el juego.

MODO YOSHI
Completa el juego de Super Mario Bros 2 y desbloquearás el modo Yoshi. En este modo debes encontrar dos huevos de Yoshi (ejem) escondidos detrás de las puertas de poción en cada fase. Si terminas este modo podrás controlar al amigo de Mario.

IR POR UN ATAJO
En el mundo 1-1 de Super Mario Bros 2, llega hasta la puerta que lleva a la cueva, pero no entres. Sigue hacia la izquierda hasta que encuentres la plataforma que está cerca de la puerta. Haz un supersalto y podrás alcanzar la colina. Ve a la derecha y encontrarás una enredadera. Trepa por ella y llegarás hasta el nivel de Birdo.

VIDAS EXTRA
Llega al mundo 2-2 de Super Mario Bros 2. Avanza hasta que llegues a unas cataratas de arena. Al pasar esta zona verás una puerta, entra y revienta el muro con bombas y encontrarás varios Shy Guys en una especie de terraplén. En una de las tres plantas que hay se esconde un POW. Lánzalo al suelo para destruir a todos los Shy Guys. Aparecerá una vida extra. Puedes volver a entrar y hacerlo las veces que quieras

ATV OFFROAD FURY





A falta de carreras de carritos de hipermercado (que debe de ser el único medio de locomoción que queda por plasmar en un videojuego), aparece ahora una competición de quads que encantará a los que disfruten saltando a toda velocidad. Si estás entre ellos y además te crees un tipo duro, lee el siguiente truco.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL MÁS SOFISTICADA
Entra en el modo de carrera profesional y pon como nombre "ALLOUTAI". Si lo has hecho bien serás devuelto al menú principal y la IA será mucho más dura en todos los modos de juego. A ver si nos atrevemos ahora...

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PLAYSTATION 2 69.900





PLAYSTATION 2 + GT 3 A-SPEC 74.900



~~9.990~~ 9.490



GRAN TURISMO 3 A-SPEC



~~9.990~~ 9.490



GRAN TURISMO 3 + VOLANTE GT-FORCE ~~27.900~~ 25.900

CABLE RFU ADAPTOR SONY



~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY



~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERAC ~~4.990~~ 3.990

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



~~10.490~~ 9.990

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3



4.990

MEMORY CARD 8 Mb.



~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3



5.990

MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2



~~12.990~~ 12.490



7 BLADES

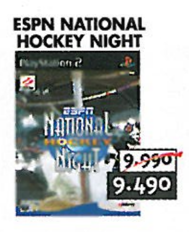


~~9.990~~ 9.490

ATV OFFROAD ~~9.990~~ 9.490

CRAZY TAXI ~~10.490~~ 9.990

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT



~~9.990~~ 9.490

EXTERMINATION



~~9.990~~ 9.490

FIFA 2001



~~10.490~~ 9.990

NBA STREET



~~10.990~~ 10.490

GIFT



~~9.990~~ 9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



~~10.490~~ 9.990

LOS AUTOS LOCOS; P. NODOYUNA Y PATÁN



~~8.990~~ 8.490

HIDDEN INVASION



~~9.990~~ 9.490

MDK 2: ARMAGEDDON



~~9.990~~ 9.490

MOTO GP



~~9.990~~ 9.490

MTV MUSIC GENERATOR 2



~~10.990~~ 10.490

OPERATION WINBACK



~~9.990~~ 9.490

QUAKE III REVOLUTION



~~10.990~~ 10.490

RED FACTION



~~10.990~~ 10.490

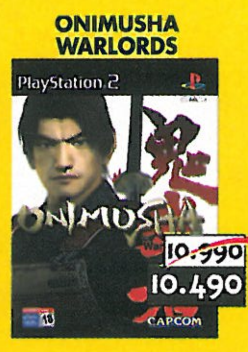
RING OF RED



~~9.990~~ 9.490

RUMBLE RACING ~~10.990~~ 10.490

ONIMUSHA WARLORDS



~~10.990~~ 10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT



~~9.900~~ 9.490

TIGER WOODS PGA TOUR 2001



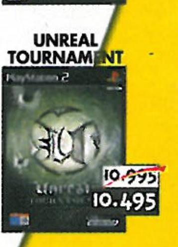
~~10.990~~ 10.490

THE BOUNCER



~~9.990~~ 9.490

UEFA CHALLENGE



~~9.990~~ 9.490

UNREAL TOURNAMENT ~~10.995~~ 10.495

ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2



~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

DREAMCAST 19.900

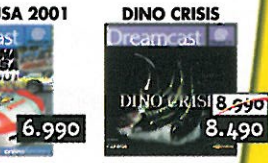






Producto	Precio anterior	Precio
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL		1.490
CONTROLLER	4.990	4.690
KEYBOARD (TECLADO)	4.990	4.690
MOUSE (RATÓN)	4.990	4.790
VISUAL MEMORY	4.990	4.490













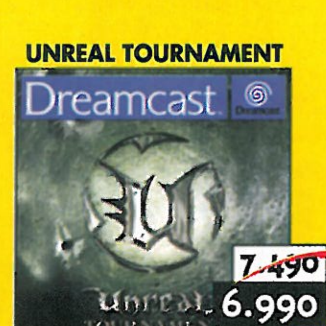





Juego	Precio anterior	Precio
CARRIER	8.990	8.490
COASTER WORKS	5.990	5.490
		6.990
CRAZY TAXI	OFERTA	4.990
DAYTONA USA 2001		6.990
DINO CRISIS	8.990	8.490
DUCATI WORLD	8.990	8.490
ECCO THE DOLPHIN	OFERTA	4.990
EIGHTEEN WHEELER		6.990
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	10.990	10.490
EXHIBITION OF SPEED	8.990	8.490
FERRARI 355 CHALLENGE	OFERTA	3.990
FIGHTING VIPERS 2	8.990	8.490
IRON ACES	5.990	5.490
JET SET RADIO	OFERTA	4.990
METROPOLIS STREET RACER	OFERTA	4.990
NBA 2K	OFERTA	4.990
NHL 2K	OFERTA	4.990
PHANTASY STAR ON LINE	8.990	8.490
PRO PINBALL TRILOGY	7.990	7.490
QUAKE III ARENA	OFERTA	3.990
RESIDENT EVIL 3	8.990	8.490
SEGA GT	OFERTA	4.990
SEGA RALLY 2	OFERTA	3.990
SHENMUE	OFERTA	6.990
SONIC ADVENTURE	OFERTA	3.990
SONIC SHUFFLE	8.990	8.490
SOUL CALIBUR	OFERTA	3.990
SPACE CHANNEL 5	OFERTA	4.990
SPIDERMAN	8.490	7.990
THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA	OFERTA	6.990
TOMB RAIDER CHRONICLES	9.990	9.490
TOY RACER		1.990
UEFA DREAM SOCCER	OFERTA	3.990
VANISHING POINT		8.990
VIRTUA TENNIS	OFERTA	4.990







Juego	Precio anterior	Precio
CRAZY TAXI 2		6.990
OUTTRIGGER		6.990
SKIES OF ARCADIA	8.990	8.490
SONIC ADVENTURE 2		6.990
UNREAL TOURNAMENT	7.490	6.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto

GAME

EXIT

Ven a nuestra autoescuela ¡y hazte el mejor piloto!





Está claro que el primer «Gran Turismo» para Play 2 es el mejor juego de velocidad con el que habíamos jugado hasta ahora, y colma con creces las expectativas de cualquier consolero, sea o no aficionado al género. Para que nadie tenga miedo de adentrarse en los vericuetos de un simulador tan complejo, aquí tenéis esta guía llena de consejos, que os ayudarán a alcanzar la victoria en los primeros campeonatos.

CONSEJOS DE CONDUCCIÓN

Dicen que "cada maestrillo tiene su librillo" y seguro que después de unos días de conducción, tú mismo podrás escribir un libro lleno de consejos y formas de ganar en las competiciones. Aquí, tienes unos cuantos, básicos, pero que dan muy buen resultado:

¿BOTONES, O "STICK"?

La configuración del control tiene por defecto el acelerador en el botón ✖, y el freno en el botón ■. Al principio, quizás te resulte un pelín más difícil acostumbrarte, pero resulta bastante más efectivo cambiar la cofiguración de manera que aceleres con el "stick" hacia delante y frenes con el mismo hacia atrás. Pruébalo, y verás cómo notas mejoras a la hora de apurar en la aceleración y en el frenado cuando llegue una curva.

LAS MEJORAS:

Que sean rentables: en los eventos en que necesitas cierto coche determinado, y que quizás no vuelvas a usar más adelante, antes de gastarte una pasta en mejoras en el taller, debes mirar la información del campeonato y calcular cuánto dinero puedes llegar a ganar, para no gastarte más de la cuenta.

Y EN PLENA CARRERA:

• Excepto en contadísimas excepciones con algún que otro atajo que pueda haber en los circuitos (y que mostramos en esta guía), salirse de la carretera suele ser un error fatal, así que cuida bien de tener siempre, al menos, una de las cuatro ruedas sobre el asfalto, o sobre el bordillo blanco y rojo de las curvas.

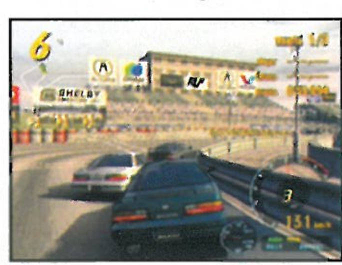
• El freno de mano no es tu amigo, pues hace que el coche se bloquee la mayoría de las veces, y reduce de golpe toda su potencia. Por esto, hay que usarlo en muy pocas situaciones, y básicamente cuando estés al volante de coches muy potentes con poco giro, como el Dodge Viper GTS.

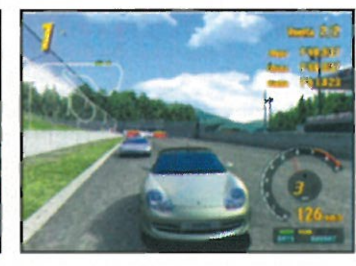
• A la hora de tomar las curvas, siempre que no lideres la carrera, puedes intentar "apoyarte" en los contrincantes. Está bien, ya sabemos que es una manera un tanto perruna de superar puestos, pero es efectiva... y el caso es ganar, ¿no?



•Cuando vayas ganando y estés a punto de llegar a la meta, será muy interesante que eches un vistazo atrás con la cámara trasera (siempre es mejor que utilizar el retrovisor). De esa forma, podrás evitar cualquier intento de adelantamiento por cualquiera de tus contrincantes.

• En casi todos los campeonatos de varias carreras a puntos, uno de los coches controlado por la consola será el que lleve la voz cantante. Ése será al que no deberás perder nunca de vista.





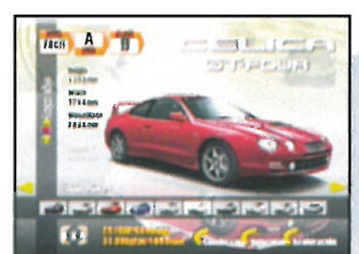


COCHES PARA CONDUCIR ¡Y GANAR!

Una vez elegido el nivel de dificultad, tienes que elegir con qué clase de coche vas a correr. En orden de menor a mayor potencia, las clases son C, B, A y E (Especial), con la clase R (Rally) aparte. Además, también puedes elegir un coche de nuestro garaje privado (el que hayas obtenido en el Modo Gran Turismo).



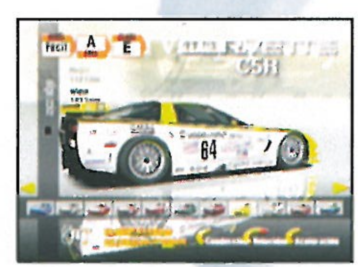
CLASE C: *Una buena opción puede ser el Toyota Altezza RS 200.*



CLASE B: *A nosotros nos encanta el poderoso Toyota Celica GT-Four.*



CLASE A: *Sin duda, el más veloz y eficaz es el Chevrolet Corvette Z06.*



CLASE E (ESPECIAL): *Puedes ganarlo todo con el Chevrolet Corvette C5R.*



CLASE R (RALLY): *No te arrepentirás con el Subaru Impreza RallyCar Prototype.*



GRARAJE LOCAL: *Si sigues nuestros pasos, también tendrás un ¡Vertigo!*

¡REPETIMOS!

«Gran Turismo 3» se desborda en sus opciones de repetición, que permiten disfrutar de cualquier carrera desde cualquier punto de vista imaginable. Ofrece un realismo tan grande, que llega a parecer que estamos viendo carreras retransmitidas por La 2.





UN MODO ALUCINANTE. *Filtros, ángulos insospechados... como un videoclip.*



ELIJE TÚ LA CÁMARA. *Con la opción Manual, tienes más de 10 cámaras.*

LAS REGLAS DEL ARCADE

El modo Arcade es un juego de carreras al uso, en el que todo se reduce a escoger coche, circuito, e intentar ganar. En total, hay 34 circuitos (en realidad, son 17 en los dos sentidos) y están divididos en seis áreas, de la A a la F, de manera que si ganamos en todos los del área A, se desbloquean los de la B, y así sucesivamente. Puedes competir en tres niveles, Fácil, Normal, Difícil, y un cuarto nivel secreto, "Profesional", que se consigue si en la pantalla de selección de nivel presionas a la vez los dos botones L1 y R1. Ganar en el nivel Fácil desbloquea, por tanto, los circuitos, y en el nivel Difícil aparecen coches nuevos con los que correr en este modo Arcade. A los corredores con más práctica les animamos a que directamente compitan desde el principio en el nivel Difícil o en el Profesional, pues si se ganan, el juego da por ganados también los niveles más sencillos. Estos son los coches que se desbloquean cuando superamos cada área jugando en el nivel Difícil:



BONIFICACIONES. *Siempre que ganes una carrera, conseguirás algún tipo de bonificación.*

- Área A: Mazda Eunos Roadster (Clase C), y Nissan West Razo Silvia (Clase E).
- Área B: Audi TT (Clase B), y Lancia Delta Rally Car (Clase R).
- Área C: Mazda RX-8 (Clase A), y Gillet Vertigo (Clase E).
- Área D: Nissan Z Concept (Clase A) y Pagan Zonda (Clase S).
- Área E: Ruf RGT (Clase A), TVR Tuscan Speed 6 (Clase A), Panoz Esperante GTR-1 (Clase E) y Nissan R390 GT1 LM (Clase E).
- Área F: Dodge Viper GTSR, TVR Speed 12, Toyota GT-One, y Mazda 787B (todos son de la Clase E).



NIVEL PROFESIONAL: *Este cuarto y difícil nivel secreto se consigue pulsando los botones R1 y L1.*



¡HAZTE CON TODOS! *Ganar en el nivel difícil tiene como premio nuevos coches, como este Viper.*

MID-FIELD RACEWAY

Un circuito cuya principal dificultad está en las dos amplias horquillas (curvas abiertas de 180 grados), que hay que procurar tomar sin perder demasiada potencia, y en otra curva cerradísima en la que tienes que reducir siempre a primera para no salirte de la calzada.



"PEAZO" DE CURVA. *Es abierta, pero está mal peraltada: si vas muy rápido, el coche se saldrá.*



ATAJILLO: *Es el único disponible, pero sólo al correr este circuito en sentido contrario... ¡cuidadín!*



TRIAL MOUNTAIN

Un circuito de alta montaña, con varias curvas lo suficientemente complicadas como para ponerte las cosas muy difíciles en cuanto se te ocurra pisar el acelerador más de la cuenta. Por cierto, antes de llegar a la meta, hay un atajillo que te permite trazar en línea recta las dos últimas curvas y ganar un par de segundillos muy útiles.



SÓLO UN ATAJO... *Puedes ahorrarte las dos curvas finales antes de enfilar la recta de meta siempre que lo uses con precaución.*



...EN AMBOS SENTIDOS. *En sentido contrario también puedes tomarlo nada más empezar cada vuelta a este montañoso circuito.*

DE COMPRAS, PARA EMPEZAR

Para comenzar a competir en el Modo Gran Turismo necesitas ante todo un coche. Ahora no hay mercado de 2ª mano, así que te lo tienes que comprar nuevecito. De todas las opciones, nosotros hemos elegido el Toyota Yaris RS 1.5.



¿COCHES DE "TO" EL MUNDO? *Tampoco esta vez puedes correr con un Ibiza...*



YARIS RS 1.5. *No es el más barato, pero hemos comenzado a jugar con él.*



NEW BEETLE 2.0. *Otra estupenda opción, el Beetle de Volkswagen.*



SUZUKI ALTO WORKS. *Tampoco está mal el hijo pequeño de la marca japonesa.*

CARNETS B Y A NACIONAL

En todas las pruebas de los carnets B y A cuentas con la ayuda de los colores del trazado ideal: sigue el recorrido que te indican, acelerando en la parte que está en azul, soltando el acelerador en la blanca y pisando el freno sólo sobre el trazado rojo. No son nada difíciles.

CARNET NACIONAL B

PRUEBA 1: *Supérala acelerando a tope y pisando el freno a fondo en la señal de los 950 m*
PRUEBA 2: *La misma prueba, pero frena a tope en el punto de 900 m.*
PRUEBA 3: *Bajo ningún concepto dejes de seguir la marca, pues es fácil salirse por el lado exterior.*
PRUEBA 4: *Supérala pisando con mucha suavidad el acelerador.*
PRUEBA 5: *Suelta (poco) el acelerador en las curvas y frena sólo antes de entrar en la tercera de ellas.*
PRUEBA 6: *Usamos aquí un coche de tracción trasera, que requiere una conducción enormemente suave.*
PRUEBA 7: *En esta prueba el trazado azul te ayuda un montón. Eso sí, el freno, ni tocarlo una sola vez.*
PRUEBA 8: *El examen final del carnet pasa por las peores curvas del Trial Mountain. Secretillo: frena a tope en la cerradísima segunda curva.*

COCHE DE BONIFICACIÓN:
MAZDA ROADSTER RS.



Carnet A: Prueba 2



Carnet A: Prueba 3

CARNET NACIONAL A

PRUEBA 1: *Sigue el trazado azul sin titubeo alguno y frena a fondo en la zona roja, antes de la última curva.*
PRUEBA 2: *Sigue el trazado exterior del bordillo antes de tomar la curva, y el interior justo dentro de ella.*
PRUEBA 3: *Pisa el freno una gota y mantente en 3ª el resto de la curva.*
PRUEBA 4: *El freno, ni pisarlo. Avanza a medio gas, a unos 115 km./h.*
PRUEBA 5: *Aún más fácil que antes. Mantente entre 140 y 145 km./h.*
PRUEBA 6: *La clave está en no salirse una gota del trazado azul. ¡Y frena fuerte sólo en la primera curva!*
PRUEBA 7: *Para tomar esta curva ciega, pégate al interior cuando ya te encuentres dentro.*
PRUEBA 8: *Tu mejor amigo en la cerradísima segunda curva es el freno... ¡pero no el de mano!*

COCHE DE BONIFICACIÓN:
MAZDA RX-8.

Carnet B: Prueba 2



Carnet B: Prueba 4



Carnet B: Prueba 6



Carnet B: Prueba 8



Carnet A: Prueba 6



Carnet A: Prueba 8

¡A competir!: PRIMEROS CONTACTOS





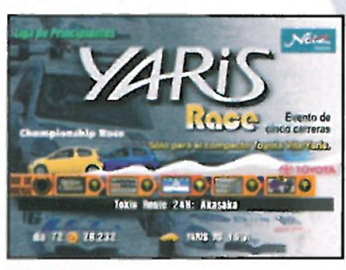


Antes de comenzar, es conveniente que ya tengas en la cartera los dos carnets Nacionales, el B y el A. El coche que hemos elegido para que inaugure nuestro garaje es un Toyota Yaris 1.5 S, que nos ha dejado con la hucha tiritando, pero al menos nos va a permitir llegar primeros en las primeras competiciones. Recuerda que en todas las ligas, cuando ganemos todas las carreras y competiciones con una copa de oro, obtendremos un coche de regalo. Algunas veces podremos venderlo, pero otras nos interesará mantenerlo para participar en competiciones que tengan el acceso restringido a un modelo determinado de coche.

Ahora, ha llegado el momento de correr en serio y empezamos con la SUNDAY CUP, de tres carreras, y en la que fácilmente conseguimos tres oros y 1.000 créditos en cada una. El coche de regalo es un ***TOYOTA SPRINTER TRUENO.*** *¡A venderlo volando, y a por la segunda copa!:*

CLUBMAN CUP: Igual que en la anterior, tres carreras, con 1.000 créditos en cada una para el ganador. El coche bonus ahora es un ***MAZDA MX-5 MIATA.*** *Es mejor conservarlo. Ahora que ya tenemos un poquillo de dinero, podemos empezar a mejorar nuestro "Toyotiya". Ponle el chip y el escape y filtro de aire de competición, redúcele el peso todo lo que el dinero te permita, e instálale el turbo de Fase 2, si puedes pagarlo. Ahora, con un "par", vamos a por la...*

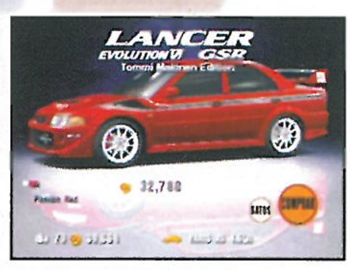
YARIS RACE: Un campeonato en cinco circuitos, en el que el primero se lleva 5.000 créditos. Para el ganador del campeonato hay 10.000 más, y un coche de regalo: ***TOYOTA YARIS 1.5,*** *que vendemos porque es igual que el nuestro. En total una pasta, que nos permite comprar de una vez un coche como Dios manda, para correr y ganar en muchos otros campeonatos. Nosotros vamos a optar por un* ***MITSUBISHI LANCER EVOLUTION GSR TOMMI,*** *que cuesta 32.780 créditos, pero que merece de verdad la pena. Ya lo veréis, ya...*



YARIS RACE. *Este es nuestro primer campeonato, en el que sólo podemos correr con nuestro flamante Yaris.*



¡PREMIO PARA EL GANADOR! *Ganar un campeonato nos reporta un premio en metálico y un coche de regalo.*



ESTE SÍ QUE ES UN COCHAZO. *Ahora que hemos ganado ya un dinerillo, podemos comprarnos este Lancer.*

EN EL TALLER (1)

Como en los capítulos anteriores, también en «Gran Turismo 3» vas a tener que pasar muchas veces por el Taller para ir comprando todo tipo de piezas y mecanismos que supondrán una mejora en la potencia o la manejabilidad de cada coche. Desde aquí, podrás meter mano en el motor, el embrague y la transmisión, los mecanismos de turbo o aspirado, el tubo de escape, el sistema de frenos, o incluso el tipo de ruedas (desde muy duras hasta muy blandas). Casi todo lo puedes tocar, pero cuidado con dejarte más pasta de la precisa.



CHIP DE COMPETICIÓN. *Es la puesta a punto más básica; su precio suele ser bajo y aumenta bastante la potencia.*



ESCAPE Y FILTRO COMPETICIÓN. *Mejora la entrada y salida de aire en el motor y aumenta también su potencia.*



KIT DE TURBO EN FASES. *Siempre que el coche funcione con este sistema, va a admitir hasta cierta fase de turbo.*



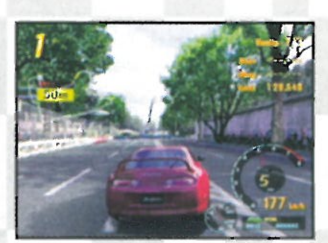
REDUCCIÓN DE PESO POR FASES. *El ajuste de la amortiguación por fases es muy barato y aumenta la manejabilidad.*

TOKIO R246

Éste y el de Montecarlo son los dos nuevos circuitos que no habíamos visto en ninguno de los capítulos anteriores de la serie. Recorre las calles de la capital nipona, con varias curvas de 90° y dos peligrosas curvas ciegas, de esas en las que es necesario girar antes de verlas. Y la curva de 180° del final te obliga siempre a reducir a primera.



¡MENUDA CURVA! *La última curva de este circuito te hace frenar a fondo y reducir a primera.*



UNA CURVA CIEGA... *Enfrente tuyo te encuentras una curva de 90°. Gira antes de llegar a ella.*



...Y OTRA MÁS. *Esta es la segunda curva ciega del circuito, justo después de tomar la primera.*



EL ÚLTIMO GIRO. *Yendo en sentido inverso, ésta es la última curva, que podrás tomar en segunda.*



CONFIGURANDO EL COCHE ANTES DE CADA CARRERA

Antes de comenzar la carrera en cada circuito, pásate por el menú de "Configuración", en el que puedes cambiar las piezas del motor, la transmisión, las ruedas (dentro de las disponibles que hayas comprado antes), etc. y configurar un montón de variables, desde la suspensión o el equilibrado de los frenos, hasta el embrague o los diferentes controles de ayuda en la conducción. Los más manitas quizás se atrevan con todo, pero aquí te enseñamos algunos cambios sencillos que siempre te serán útiles. Y es que cada circuito requerirá una configuración diferente.



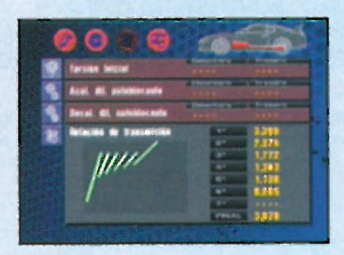
CONFIGÚRALO SIEMPRE. *Antes de la carrera, fíjate en las características del circuito en el que vas a correr.*



CAMBIA LAS RUEDAS. *A la hora de hacerlo piensa que cuanto más blandas, más se desgastarán.*



CUIDADO CON LA TRANSMISIÓN. *Una pieza clave en el motor suele ser la transmisión personalizada.*



CONFIGURA LA TRANSMISIÓN. *Si la pones abierta, alcanzarás mayor velocidad, pero en más tiempo.*

CARNET B INTERNACIONAL

PRUEBA 1: La cosa se complica mucho con el suelo mojado y, para colmo, las asistencias apagadas. El secreto está en ir siempre en 2ª, con las revoluciones entre 5000 y 6000.
PRUEBA 2: Igual que antes, pero esta vez, intenta ir a unos 125 km/h, en 3ª marcha y por el centro de la pista.
PRUEBA 3: La superarás fácilmente si frenas fuerte, pero durante sólo un segundo en la primera curva. Y pasa la chicane sin soltar el acelerador.
PRUEBA 4: Supera la prueba frenando casi en seco antes de encarar la gran curva, de forma que avances por el resto de la curva sin derrapar.
PRUEBA 5: Esta prueba de habilidad se supera siguiendo el trazado de la primera curva por el lado izquierdo.
PRUEBA 6: Acelera todo el rato y gira levemente mucho antes de cada curva, sin miedo de pisar el bordillo. El secreto está en girar muy poco en cada curva para encarar la siguiente.
PRUEBA 7: Es igual que la anterior, pero girando un poco más en cada curva, pues ahora no cuentas con las asistencias en la conducción.
PRUEBA 8: Encara la primera curva frenando (muy poco) y pegándote al ángulo interior. Si tomas toda la curva sin salirte, el resto podrás superarlo sin soltar el acelerador.

COCHE DE BONIFICACIÓN: **NISSAN Z CONCEPT CAR.**



Carnet B Internacional: Prueba 1



Carnet B Internacional: Prueba 3



Carnet B Internacional: Prueba 1

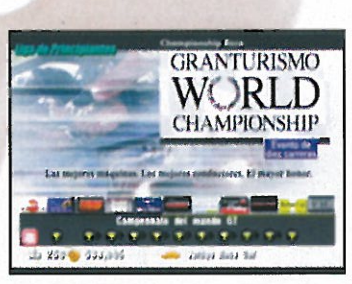


Carnet B Internacional: Prueba 8

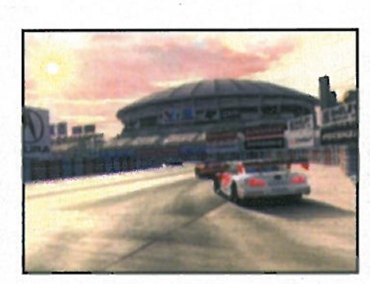
¡A competir!: ESTO EMPIEZA A CALDEARSE

Con nuestro flamante Lancer, nos enfrentamos a las siguientes copas:
*FF CHALLENGE: Son tres carreras sencillas y una recompensa de 1.500 créditos al ganador. Coche: otro **YARIS 1.5** como el tuyo. ¡Véndelo!*
*4WD CHALLENGE: Tres carreras sencillas, con 2000 créditos de premio para el ganador. Coche: **SUZUKI ALTO WORKS SPORTS LIMITED**. Guárdalo, que más adelante te será útil.*
*RACE OF TURBO SPORTS: Otras tres carreras sencillas de coches con motor Turbo, y con 5.000 créditos de premio para el ganador de cada una. Coche: **DAIHATSU MIRA TR XX AVANZATO R**. Suena bien, pero nos viene mejor el dinerillo que nos dan por él.*
A estas alturas ya debemos tener pasta para haber mejorado el coche al máximo de sus posibilidades, con el intercooler de alta capacidad y el Turbo en Fase 3, el escape de competición, frenos sport, y todo el resto de mejoras que puedas encontrar. Con el coche así, estarás en disposición de enfrentarte al:
*EVOLUTION MEETING: Tres carreras que nos llevamos de calle, con 5000 créditos en cada una que ganemos. Coche: un **MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV GSR**, que vendemos. ¡Y ahora, sí que sí! Es el momento de ganar una pasta compitiendo en el:*
*GRAN TURISMO WORLD CHAMP.: Es un campeonato a diez carreras, con 10.000 créditos en juego en cada una. Si ganamos el campeonato, nos dan 50.000 más y un coche a elegir entre: **LANCER EVOLUTION VI GSR, NISSAN SKYLINE GT-R V SPEC II, TOYOTA CELICA GT-FOUR**, o **MAZDA MX-5 MIATA**. Quédate con ellos, a menos que sea el Lancer. Esta copa, como ves, reporta toda una pasta, así que cuando queramos dinerillo fresco en estos comienzos del juego, será interesante que la repitamos. Cogemos ahora del garaje el **MAZDA MX-5**, lo mejoramos con turbo, Fase 3 y el chip y el escape de competición, y podemos correr dos nuevas copas:*
*SPIDER & ROADSTER: Tres carreras, con un premio de 2.500 créditos y otro **MAZDA MX-5** como regalo. Por supuesto, lo vendemos volando. A continuación, seguimos con la 80'S SPORTS CAR CUP: Tiene tres carreras, como la anterior, con un premio de 2.500 créditos en cada una. El coche de regalo con tres oros es un **MAZDA SAVANNA RX7 INFINI III**. Lo guardamos para más tarde.*

PREMIO DEL 4WD CHALLENGE. *Este Alto Works es uno de los premios y nos será útil para competir más adelante.*



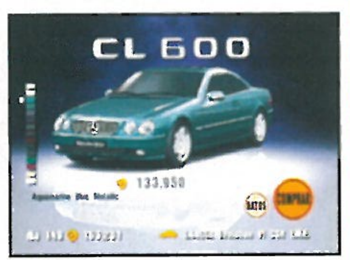
CAMPEONATO FINAL DE LIGA. *Esta copa a diez carreras nos reporta una pasta. ¡Y podemos repetirlo muchas veces!*



APRÉNDETE LOS CIRCUITOS... *como la palma de tu mano, para no fallar en una sola curva, por dura que sea.*

¡A competir!: ¡SIN MIEDO!


CAMBIA DE LIGA. *Éste es el primer campeonato de la Liga Amateur.*



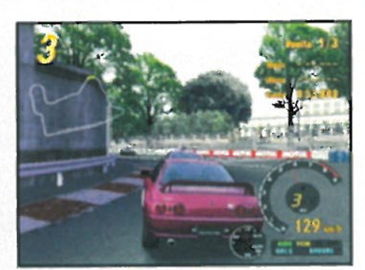
¡MENUDO MERCEDES! *Cuesta un ojo de la cara, pero es todo un cochazo.*





*Ahora, nos damos otra pasadita por nuestro garaje, para coger el **SUZUKI ALTO WORKS**, con el que podemos competir (¡y ganar!) en la LIGHTWEiGHT K CUP: Tres carreras con un premio al ganador de 2.500 créditos y con un simpático **MINI COOPER 1.3I** como recompensa. Ahora volvemos a coger el Lancer y vamos a atrevernos a dar un nuevo paso: salimos de la Liga de Principiantes (a la que en seguida volveremos) y nos pasamos a la Liga Amateur, para competir en la primera JAPANESE CHAMPIONSHIP: Se trata de un campeonato a cinco carreras, con un premio de 7.500 créditos al ganador de cada una, un bonus de 20.000 al ganador del campeonato, y el regalo de un vehículo a elegir entre un **MITSUBISHI FTO GP VERSION R**, un **MAZDA RX-7 TYPE RZ**, un **LANCER EVOLUTION IV GSR** o un **SUBARU IMPREZA WAGON WRXSTI**. Éste último es el que hemos conseguido y guardado nosotros. Ahora que tenemos pasta, nos vamos a dar un capricho con un **MERCEDES CL 600**, que cuesta 133.950 créditos, pero con el que ganaremos unas carreras. Volvemos con él a la Liga de Principiantes y corremos en el FR CHALLENGE: Tres carrerillas con 1.500 créditos para el ganador de cada una, y con un **NISSAN SILVIA K'S** que vendemos inmediatamente. Mejoramos el Mercedes con el chip, la puesta a punto de motores*





*aspirados en Fase 2, el rectificado del asiento de válvulas, y todo lo que encontremos para mejorar su rendimiento. Corremos entonces la RACE OF NA SPORTS: Tres carreras, con 5.000 créditos para el ganador y con un **HONDA CRX DEL SOL SIR**, como bonificación. Mejoramos más al CL600, si podemos, y pasamos a la LEGEND OF SILVER ARROW: Son otras tres carreras, con un jugoso premio de 10,000 créditos para el primero en cada una. Como premio añadido, un **MERCEDES SLK 230 KOMPRESSOR**. Para conseguir más pasta, podemos correr con el Mercedes de nuevo el Campeonato Final de la Liga de Principiantes, de manera que al final podamos invertir en una nueva y mejor máquina de ganar carreras.*

GRAND VALLEY SPEEDWAY

Un circuito de montaña con bastantes curvas, en algunas de las cuales hay que pisar el freno a fondo, para inmediatamente acelerar con todas nuestras fuerzas. El verdadero secreto para ganar está en cuidar mucho de no salirte nunca del trazado, pues pisar el verde o la arena puede significar tirar la carrera por tierra (y nunca mejor dicho).

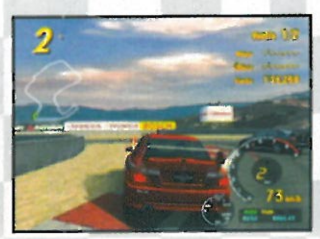

EL PRIMER ATAJO. *Fíjate bien en el mapa: en esta curva puedes atajar, pero con mucho cuidado.*


Y EL SEGUNDO. *Está justo antes del primer túnel y hay que tomarlo girando muy, muy suavemente.*

LAGUNA SECA RACEWAY

En este difícil y árido circuito, junto con el de Montecarlo, es donde demuestras si tienes todo lo que debe tener un buen conductor. Te encuentras una larga recta (bueno, casi recta), dos o tres curvas complicadas (la última, cerradísima), y un terrible "sacacorchos" (doble curva en "S" con un gran cambio de rasante). Eso sí, también puedes utilizar algún que otro atajillo. Te los ensenamos en estas pantallas.


PRIMERA CURVA. *Frena y métete sin miedo por el carril de la izquierda, girando sin parar.*


Y EN LA CURVA FINAL. *Frena en seco y gira todo a la izquierda, llevándote los conos por delante.*

EN EL TALLER (2)


MOTORES ASPIRADOS. *Los coches que los admiten ganan bastante potencia.*


TRANSMISIÓN PERSONALIZADA. *No es muy barata, pero es una pieza clave.*


FRENOS SPORT. *Aumenta la capacidad de frenado del coche en las curvas.*


NEUMÁTICOS SPORT. *Con estas "gomas" no te preocuparás del desgaste.*

COMPRAS Y GARAJE

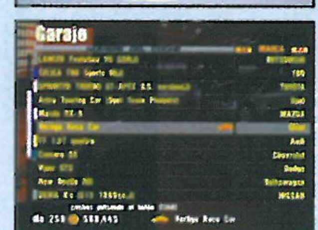
Conforme vas ganando copas y campeonatos, tu garaje va engordando que es una maravilla. Eso no quita para que de vez en cuando tengas que pasarte por el concesionario para comprar un modelo determinado que necesites para competir en algún evento especial con limitación de coches participantes. Estos son algunos de los modelos que nosotros hemos ido comprando, pero si sigues nuestros consejos, al final podrás tener el garaje a tope habiendo comprado muy pocos vehículos.



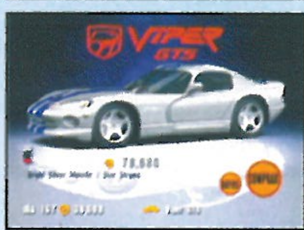








MÁS COCHES QUE UN JEQUE ÁRABE. *Tu garaje tiene capacidad para ¡200 modelos!, así que tendrás que competir durante muchas horas para poder llenarlo.*



UNA COMPRA MUY INTERESANTE. *Este coche norteamericano, de la casa Dodge, el Viper, es un clásico en la serie y puede llegar a ser tan rápido como el Correcaminos.*

DEEP FOREST RACEWAY

La primera curva de este oscuro circuito, que transcurre en medio de un bosque de alta montaña, te va a poner los pelos de punta mientras no te acostumbres a tomarla, pues es bastante complicada. Y no es la única, porque justo antes del primer puente tienes otra unida a un cambio de rasante, que te obliga a poner en práctica tus mejores dotes como piloto. Eso sí, siempre puedes aprovechar las dos largas rectas del circuito para correr más que tus contrincantes y ponerte por delante.



¡PERO QUÉ ES ESTO! *Pues resulta ser una de las curvas más complicadas del juego. Ataja, solo si te atreves.*



OTRO ATAJO. *Es justo la última curva antes de la recta de meta y no pasa nada si la tomas como en la foto.*

ROME CIRCUIT

El bello circuito de Roma te ofrece dos largas rectas en las que los coches con velocidad punta más alta tienen mucho que decir. En él también te encuentras con una cerradísima curva en la que debes reducir a primera, y dos curvas de 90º poco antes de llegar a la meta que hay que tomar bien abierto y tratando de no perder demasiada potencia (vete en primera o segunda marcha).



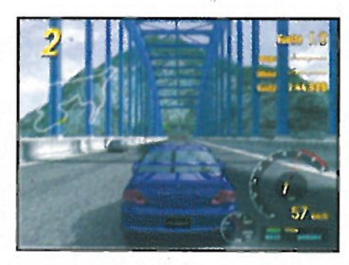
LA CLAVE DEL ÉXITO. *Efectivamente, tendrás mucho ganado si te pones en cabeza en esta primera curva.*

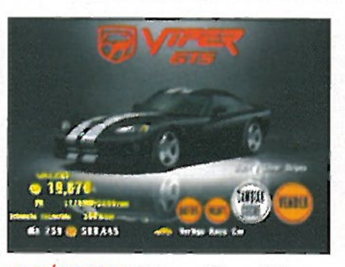


UNA CURVA CIEGA. *Hay que girar a la izquierda antes de verla para no tener que soltar el acelerador.*

¡A competir!: GÁNALO "TÓ"

*Si disponemos de 78.680 créditos (estamos seguros que sí), ha llegado el momento de comprar un cochazo que, después de unas reformillas, se volverá uno de los más veloces de nuestro garaje: el **DODGE VIPER GTS**. Con él, nos podemos atrever a participar en la:*
*STARS & STRIPES, para modelos norteamericanos, con 3.500 créditos para el ganador de sus cuatro carreras. Como regalo, siempre que consigamos los cuatro oros, hay un **CHEVROLET CAMARO SS**, que vendemos sin pensarlo dos veces. Nos volvemos de nuevo a la Liga Amateur y nos atrevemos con el*
*AMERICAN CHAMPIONSHIP, un campeonato a cinco carreras, con 7.500 créditos de premio al ganador de cada una, una bonificación de 20.000 al ganador del campeonato, y un coche a elegir entre estos: **CHEVROLET CAMARO RACE CAR, MAZDA RX-7 TYPE SR, SUBARU IMPREZA SEDAN WRX STI VERSION VI** y un **AUDI TT 1.8T QUATRO**. Nosotros logramos este último, y con él volvemos a la Liga de Principiantes, para correr el*
*TOURIST TROPHY: Exclusivo para este modelo, un campeonato a cinco carreras con 5.000 créditos para el ganador de cada una, y otro **AUDI TT 1.8T QUATRO** como premio, que vendemos. Si mejoramos el TT con el Turbo Fase 2 y el Intercooler, podemos entrar en la Liga Amateur:*
*TOURIST TROPHY: A cinco carreras, con un premio de 10.000 créditos, un bonus de 40.000 más, y un **AUDI S4** como regalo. ¡Esto marcha!*





EL MÁS VELOZ. *El Doge Viper GTS acabará con más de 1000 CV de potencia. ¡Casi sale volando!*



UN PREMIO MUY SOSO. *El Chevrolet Camaro que nos dan al ganar el American Champ. no es gran cosa.*

¡A competir!: SOY EL AMO

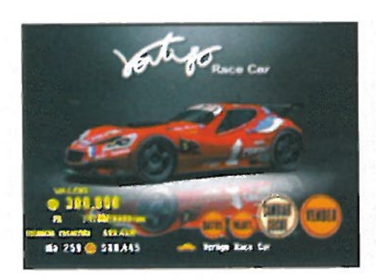
*Volvemos a coger el **VIPER GTS** y lo empezamos a mejorar con el chip y escape de competición, la puesta a punto de motores aspirados (fase 2), el rectificado del asiento de válvulas, y el equilibrado del motor. Ahora sí que empezamos a tener una máquina insuperable, aunque, eso sí, ultrasensible (el que avisa no es traidor). Es el momento de continuar en la Liga Amateur y atrevernos con el: EUROPEAN CHAMPIONSHIP, un campeonato a cinco carreras, con premio de 7.500 créditos al ganador, y una bonificación de 20.000 más. Es importante que ganes un oro en todas las carreras, para conseguir como regalo un magnífico coche belga: el **GILLET VERTIGO RACE CAR.** Ahora es un buen momento para que nos pasemos de nuevo por la autoescuela y ganemos los dos siguientes carnets (Internacional B y A). Cogemos entonces el Vertigo y encaramos la Liga Amateur con GRAN TURISMO WORLD CHAMP.: Evento a diez carreras, con 10.000 créditos de premio en cada una de ellas, una bonificación de 100.000 al campeón, y un coche entre **NISSAN C-WEST RAZO SILVIA, NISSANZ CONCEPT CAR, TOYOTA GT-ONE ROAD CAR**, o un **MAZDA RX-8**. Cualquiera de los vehículos es estupendo y nos será muy útil. El siguiente campeonato lo volvemos a correr con el Vertigo: DEUTSCHE TOUREWAGEN CHALLENGE: Un campeonato entre coches alemanes (por si no te habías percatado), a cinco carreras, con 10.000 créditos al ganador de cada una, un bonus de 30.000 al campeón, y un **VOLKSWAGEN NEW BEETLE CUP CAR** como regalo (si logramos los 5 oros, claro). Con él podemos volver a la Liga de Principiantes y correr en la BEETLE CUP: Otro campeonato a cinco carreras, entre Beetles, con 5.000 créditos para el ganador de cada una, una bonificación de 10.000 más al del campeonato y un **NEW BEETLE RSI** como premio, que vendemos sin pensárnoslo dos veces, que para Beetle bueno, ya tenemos de sobra con éste.*



UNA CARRERA NECESARIA, *que hay que ganar, ya que con ella metemos un Gillet Vertigo en nuestro garaje.*

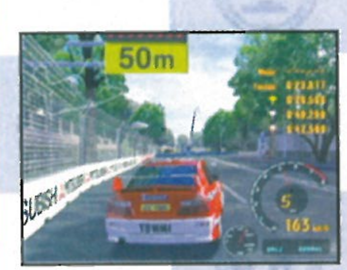


MENUDOS ESCARABAJOS... *Chiquitos, pero matones, los Beetle de esta carrera corren que se las pelan.*





CARNET A INTERNACIONAL



Carnet A Internacional: Prueba 1



Carnet A Internacional: Prueba 5

PRUEBA 1: Ábrete bien en la primera curva y memoriza el punto de giro a la derecha en la curva ciega que hay a la mitad del trayecto.
PRUEBA 2: El secreto está en abrirte bien en la primera curva y girar rápido a la derecha, acelerando.
PRUEBA 3: Estás al volante de un coche muy potente y sensible, que toma las curvas sin apenas tener que girar. Frena en la curva antes del túnel y acelera a fondo enseguida.
PRUEBA 4: Frena suavemente en el último cartel de "Firestone", y no gires hasta soltar el freno. Toma la curva en "S", abierto y acelerando.
PRUEBA 5: Para superar esta prueba, frena en seco sin tocar el volante nada más pasar la casa que hay a la izquierda. Toma la última curva bien abierto, sin dejar de acelerar.
PRUEBA 6: Gira la primera curva muy abierto, sin soltar el acelerador. Ábrete bien también en la segunda, pero deja de acelerar un poco.
PRUEBA 7: La táctica es no dejar de acelerar en ninguna curva, hasta la última horquilla. Para ello, empieza a girar conforme subas cada colina, antes de ver incluso las curvas.
PRUEBA 8: Una dura prueba de habilidad con un coche que derrapa casi con mirarlo: mucha pericia y cuidado con el acelerador, girando con cuidado en las últimas curvas.

COCHE DE BONIFICACIÓN:
ASTON MARTIN VANQUISH.



Carnet A Internacional: Prueba 6



Carnet A Internacional: Prueba 7

SEATTLE CIRCUIT

Otro circuito urbano, uno de los más bellos y técnicamente conseguidos del juego, para nuestro gusto. Tiene dos largas rectas y un montón de curvas en chicane. En ellas lo ideal es no pisar el freno (aunque puede que te haga falta con los modelos más veloces) y superarlas levantando levemente el pie (mejor dicho, el dedo) del acelerador. Cuidado con la falsa doble curva en "S" del final: si vas a unos 115 Km/h, casi puedes pasarla en línea recta.



DESPUÉS DE LA CUESTA. *Es una curva de 90° que pasarás fácilmente pegándote a la esquina izquierda.*



OTRA CURVA PELIGROSA. *Está justo después de la última chicane y el riesgo es entrar demasiado rápido.*



UNA FALSA CURVA. *Está justo antes del final. Puedes pasarla en línea recta si vas a unos 115 km/h.*



Y EN SENTIDO CONTRARIO... *Este circuito cambia completamente si vas en sentido inverso. Ya verás...*



¡A competir!: LLEGÓ LA HORA DE VOLAR... ¡SOLO!

Tal y como están las cosas, sólamente nos faltarán tres copas de la Liga de Principiantes, que exigen ciertos modelos que aún no tenemos, pero que podremos correr más adelante con coches que vayamos ganando:
MR CHALLENGE: Tres carreras con la limitación de vehículos de tracción trasera. El premio es de 2.000 créditos por carrera y la bonificación cuando conseguimos todos los oros, de un **TOYOTA MR-S S EDITION.**
ALTEZZA RACE: Campeonato a cinco carreras, exclusivo para Toyotas Altezza, con 1.000 créditos para el ganador de cada una de las carreras, una bonificación de 10.000 más, y de regalo, un **TOYOTA CELICA SS-II.**
HONDA TYPE R MEETING: Un evento a cinco carreras, con un premio de 5.000 créditos al ganador de cada una y 10.000 para el del campeonato como bonificación, además del regalo de un **HONDA CIVIC SIR-II.**

Hasta aquí llegan nuestros primeros pasos de esta maravilla de simulador exclusivo de nuestra Play2. A partir de ahora, seguro que ya tienes suficientes tablas y experiencia como para seguir adelante por tu cuenta y riesgo, descubriendo el poder de muchos nuevos coches y disfrutando durante días y días de competiciones cada vez más largas y duras, pero también más divertidas.
Ante ti queda gran parte de la Liga Amateur y la dura Liga Profesional: y es el momento de emprender el vuelo en solitario. ¡Que lo disfrutes!

¡QUÉ VÉRTIGO! Con este modelo de nacionalidad belga, podremos atrevernos con la Liga Profesional.







CARNET S-NIVEL ESPECIAL


Carnet S: Prueba 2


Carnet S: Prueba 4

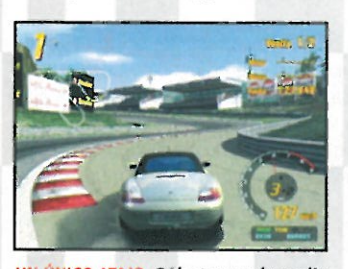

Carnet S: Prueba 6

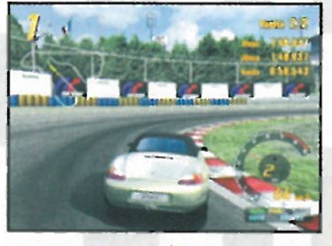
PRUEBA 1: No pises el freno del Speedster más que en la primera curva de 180º y enseguida, acelera a tope. En la segunda curva, suelta el acelerador, pero no frenes. Superar esta prueba es más sencillo si lo haces con la cámara interior.
PRUEBA 2: El principal problema añadido al difícil circuito de Seattle es la dureza del coche en las curvas, con lo que debes girar poco antes de llegar a cada curva, con suficiente antelación. Ármate de paciencia, pues la prueba no es nada fácil.
PRUEBA 13: No, este Mazda MX-5 no es un saco de patatas con ruedas, por mucho que lo parezca con su velocidad punta. La superarás si consigues no levantar nunca el pie del acelerador y corres, corres... al paso de un caracol, claro.
PRUEBA 4: El Penzoil es un coche muy potente, que además responde mejor que el ganador del "50 x 15". Corre todo lo que puedas, y ante todo, no te salgas nunca de la pista.
PRUEBA 5: El coche, para ser sinceros, corre poco, pero tal y como está el suelo de mojado, es casi un alivio. Podrás aprobar si cuidas mucho el "contravolanteo" cada vez que el coche empiece a derrapar.
PRUEBA 6: El Viper GTS es potente, pero gira con soplarlo, así que cuida la primera curva (deberás quédarte casi parado), y sobre todo, frena en el famoso "sacacorchos" del circuito.
PRUEBA 7: Un coche potentísimo pero inestable, que derrapa a la primera de cambio. En cuanto empiece a hacerlo, suelta el acelerador hasta que el coche se estabilice.
PRUEBA 8: Conduce el tremendo prototipo de Toyota, GT-One Race Car en el enrevesado circuito de Montecarlo. Ármate de paciencia, que es el examen final.

COCHE DE BONIFICACIÓN:
DODGE VIPER GTSR CONCEPT CAR

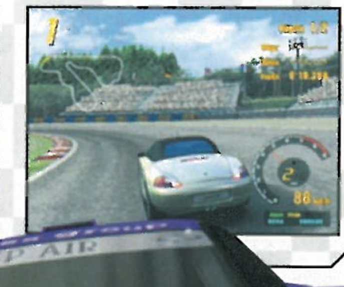
APRICOT HILL RACEWAY

Si quieres ganar todas las carreras que se desarrollen en este circuito, debes tener muy clara una regla: excepto en el atajo que te mostramos más abajo, no debes salirte del asfalto en ningún momento. Sobre todo, deberás reducir hasta primera en su cerradísima curva de 180º, en la que nunca, pero nunca, tienes que entrar a más de 50 km/h de velocidad. Y eso sí, aprovecha las dos rectas para demostrarle a los demás quién es el que más corre (que deberás ser siempre tú, claro...).


UN ÚNICO ATAJO. Sólo te puedes salir de la pista en estas dos curvas, que puedes tomar en línea recta.


UNA CURVA CERRADÍSIMA. Para poder tomarla bien, frena a fondo y acelera inmediatamente después.





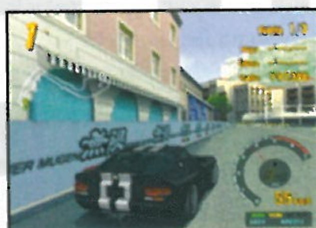


CÔTE D'AZUR - MONTECARLO

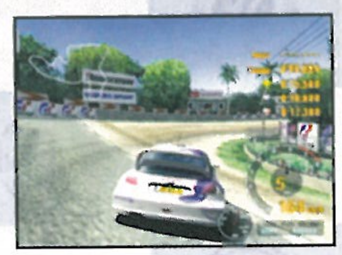
Vas a tener que conducir mucho en otros circuitos hasta que encuentres desbloqueado el circuito de Mónaco, pero merecerá la pena, ya que los chicos de Poliphony Digital han clavado este circuito. Seguro que lo has corrido en algún otro juego de Fórmula 1. Muchas curvas en cambios de rasante, algunas chicanes, y ni una sola recta suficientemente larga como para poner el coche a todo gas, así que se hace más necesario que nunca conducir los coches con el estilo de los bólidos de F1: debes frenar en seco para tomar las curvas, y acelerar lo que puedas entre una y otra.



LA ÚNICA (Y CORTA) RECTA. *Pero que nadie se engañe, al final de ella hay que clavar el coche al asfalto.*



MUCHO FRENO Y ACELERADOR. *Es el estilo que se impone en el circuito de Mónaco. ¿Estará Estefanía aquí?*



Carnet R: Prueba 1



Carnet R: Prueba 3

CARNET R-RALLY

PRUEBA 1: *Toma la curva con cierta antelación, pero no dejes de acelerar en ningún momento. Ya verás lo bien que responde el coche.*
PRUEBA 2: *Acelera sin nada de miedo durante todo el trayecto, y gira con mucho tiento si quieres superar con éxito esta segunda prueba.*
PRUEBA 3: *Toma la primera curva bien abierto y soltando el acelerador durante medio segundo para luego no dejar de acelerar. Ciérrate todo lo que puedas en las curvas.*
PRUEBA 4: *Este coche no se va, pero gira bastante poco. Puedes tomar las curvas bien abierto, y el secreto está en sólo dejar de acelerar un pelín en la primera curva y frenar otra gota en la tercera.*
PRUEBA 5: *Frena en seco al tomar la primera horquilla para que el coche derrape lo mínimo posible. En la segunda horquilla, acelera fondo y mantente girando poco a poco.*
PRUEBA 6: *En cuanto tomes cada una de estas cerradísimas curvas, "contravolantea" y pisa bien a fondo el acelerador, de manera que el coche derrape lo mínimo.*
PRUEBA 7: *El Impreza es un coche supermanejable, así que ciérrate bien en las curvas y frena en ellas sin miedo, acelerando a fondo y "contravolanteando" enseguida.*
PRUEBA 8: *Este primer prototipo de Lancer Evolution de Rally tiene tendencia a derrapar mucho, así que ten cuidado con girar muy bruscamente. Por lo demás, ten cuidado, sobre todo en las dos zonas de horquillas.*

COCHE DE BONIFICACIÓN:
SUBARU IMPREZA PROTOTYPE



Carnet R: Prueba 5



Carnet R: Prueba 8

Ligas de RALLY y RESISTENCIA

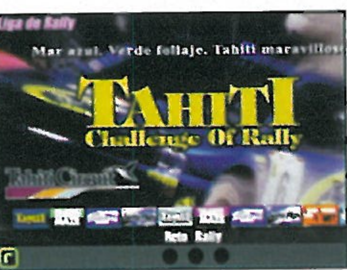
Estas dos ligas merecen mención aparte, pues se diferencian bastante de las reglas de las ligas de Principiantes, Amateur y Profesional:

RALLY

En la Liga Rally tenemos diez eventos, todos a tres carreras, contra un solo competidor. El premio en cada una es de 5.000 créditos, y si logras un oro en cada carrera, te regalan un nuevo coche al final de cada evento:
TAHITI CHALLENGE OF RALLY: Toyota Celica Rally Car
TAHITI MAZE: Ford Escort Rally Car
SMOKEY MOUNTAIN RALLY: Ford Focus Rally Car
RALLY OF ALPS: Peugeot 206 Rally Car
RALLY CHALLENGE II: Toyota Corolla Rally Car
TAHITI MAZE II: Subaru Impreza Rally Car
SMOKEY MOUNTAIN RALLY II: Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
RALLY OF ALPS II: Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
SUPER SPECIAL ROUTE 5 (WET): Citroen Xsara Rally Car
SUPER SPECIAL ROUTE 5 (WET) II: Subaru Impreza Rally Car Prototype

RESISTENCIA

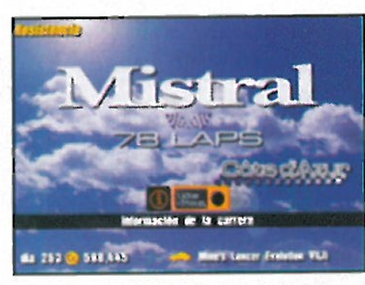
Por su parte, la Liga de Resistencia te plantea 10 tremebundos eventos a una sola carrera. Lo de "resistencia" es literal, pues las carreras consisten, por ejemplo, en correr de golpe 300 km. en el circuito Grand Valley, o dar 100 vueltas al circuito de Tokyo. Como ves, son horas sin soltar el mando. Lógicamente, los premios son muy sustanciosos ¡y con coches especiales!
GRAND VALLEY 300: F090/S, Subaru Impreza LM Edition, Nisssan R390 GT1 Road Car, o Spoon Sports S2000 Race Car.
SEATTLE 100 MILES: F687/S, Nismo GT-R LM Road Car, Panoz Esperante GTR-1, o Tommy Kaira ZZ II.
LAGUNA SECA 200 ENDURANCE: Calsonic Skyline, F686/M, o F687/S.
PASSAGE TO COLOSSEO 2 HOURS: Zonda Race Car, F688/S, o Gillet Vertigo.
TRIAL MOUNTAIN 2 HOURS: Mine's Skyline GT-R/N1 Vspec, F094/H, Lister Storm V12 Race Car, o S2000 LM Race Car.
SPECIAL STAGE ROUTE 11: Toyota MR-S Autobacs Apex, Arta NSX, F 687/S, o Nissan C-West Razo Silvia.
ROADSTER ENDURANCE: F688/S, Mazda MX-5 Miata, Mada MX-5 Miata 1.8 RS, o Mazda MX-5 Miata VR Limited A.
TOKYO ROUTE 246: F094/H, Mazda RX-7 LM Race Car, Nissan C-West Razo Silivia, o Toyota GT-One Road Car.
MISTRAL 78 LAPS: F686/M, Mitsubishi FTO LM Race Car, Jaguar XJ220 Road Car, o Pagani Zonda Race Car.
SUPER SPEEDWAY 150 MILES: Chevrolet Corvette C5R, F090/S, Tickford Falcon XR8 Race Car, o Clio Sports Race Car.



PRUEBAS A 3 CARRERAS. *En la Liga Rally, y siempre contra un solo competidor.*



UNA CONDUCCIÓN DIFERENTE. *Los coches de rally tienen una respuesta distinta.*



¡MENUDA RESISTENCIA! *¿Un ejemplo? ¡Dar 78 vueltas seguidas en Mónaco!*



PARA EN BOXES. *A no ser que tus ruedas resistan ¡40 vueltas! sin desgastarse.*

Buenas noticias para los coleccionistas: Bandai va a traer a España algunas de las figuras de acción más esperadas. Junto a ellas, algunas curiosidades y sorpresas que no debéis perderos si os gusta todo lo que tenga que ver con el mundo de los videojuegos.

NOVEDADES DE BANDAI EN ESPAÑA

Esta conocida distribuidora de juguetes y productos de merchandising acaba de sacar el nuevo catálogo de productos para este año, y nos hemos llevado una alegría al ver que entre ellos figuran una nueva gama de figuras de acción que seguro que os interesan a todos. Por fin llegan a España las figuras de la película de **Tomb Raider**, las de la película **Final Fantasy: La Fuerza Interior** y hasta unas de **Zelda**. Seguro que en cuanto os hagáis con ellas y las pongáis en vuestro escritorio, invitaréis a vuestros colegas a casa... ¡Y seréis la envidia de toda "la peña"!



4.975 Ptas. 29,91€

Tomb Raider La Película

La película basada en las aventuras de la heroína Lara Croft ya se ha estrenado en nuestro país, y apostamos a que os ha dejado tan alucinados como a nosotros. Pues bien, ¿a alguien se le ocurre un mejor colofón a la impresionante interpretación que hace Angelina Jolie en el film que hacernos con una de las nuevas y estupendas figuras que veis aquí?. Junto a estas líneas os las mostramos en todo su esplendor para que podáis elegirlas mejor. Bonitas, ¿verdad?

Las tenéis en varios tipos, y con diferentes atuendos según la escena de la peli, como debe ser. Y también tienen dos precios, que varían en función del tamaño de la figura en cuestión. La verdad es que el parecido logrado con la actriz norteamericana es fabuloso.

DISPONIBLE YA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS



2.475 Ptas. 14,88€





Todas las que veis aquí abajo cuestan 2.475 ptas. ¿Os gusta más ver a Lara con pantalón corto, o vestida a lo Matrix?

Zelda: Link, caballero "de acción"

No nos hemos podido resistir tampoco a la tentación de mostraros otra de las grandes novedades de Bandai en materia de figuras de acción: las figuras de Zelda.

Ya podéis comprar en cualquiera de vuestras tiendas de merchandising habituales los modelos de Link (en estado adolescente), su fiel caballo Epona, el malvado Ganon y otros personajes, realizados en plástico y totalmente articulados.

No son las figuras más detalladas que hemos visto, la verdad, pero de cualquier modo es un elemento imprescindible para todos los amantes de la genial saga de Miyamoto.

HAZTE CON ELLAS EN TU TIENDA ESPECIALIZADA HABITUAL

2.500 Ptas. 11,03€



Todos los modelos se venden junto a su correspondiente caballo, fielmente reproducido y con todos los accesorios que vimos en el juego.



Final Fantasy: La Fuerza Interior

Otra grata sorpresa: Si recordáis, cuando hicimos el reportaje especial sobre el merchandising de Final Fantasy, os comentamos que ya habíamos visto las figuras de acción de La Fuerza Interior. Pues bien, los chicos de Bandai, quienes por cierto también distribuyen ya oficialmente en nuestro país las figuras de Final Fantasy IX, han incluido en su catálogo todos los personajes de la peli que veréis este verano en los cines: Aki, Gray, Hein, Neil, Ryan y el Doctor Sid. Su nivel de acabado es bastante bueno, y además vienen con algunos accesorios intercambiables, como armas, cascos, etc. Y nosotros con el presupuesto tan ajustado...

COMPRALAS EN TU TIENDA HABITUAL

1.990 Ptas. 11,96€





¿Alguien sabe quién es este bicho? Con esa pinta y ese brazo derecho, tiene que ser un elemento de cuidado, aunque nos tocará esperar a ver la peli para saberlo.

Escaparate

RELOJ: Final Fantasy en tu muñeca



¿Ya se os ha caído la baba mirándolo? Pues pasamos a explicamos qué es esta maravilla. Ahora que Final Fantasy: La Fuerza Interior está en su momento de mayor popularidad, Seiko ha aprovechado para presentar este alucinante ciber-reloj, una réplica exacta del que luce la protagonista durante la película. Saldrá a la venta en breve, y lo malo es que nos imaginamos que no será precisamente barato...

Como cabe imaginar en estos casos, de momento sólo saldrá en Japón, y se sabe que incorporará cuatro funciones horarias distintas, calendario y será sumergible hasta una profundidad máxima de unos 100 metros.

Eso sí, sentimos decepcionaros: este reloj no va a ser capaz, como parece que ocurrirá durante la película, de detectar formas de vida desconocidas.

NO DISPONIBLE



MANGA: «Berserk» y «Please save my earth», en un pack a mitad de precio

La editorial Mangaline Ediciones va a traer a España, a partir del mes que viene, los primeros tomos de dos conocidas series de manga:

El primero será «Please save my earth», la obra de 192 páginas de Saki Hiwatari en la que se suceden complejas historias de reencarnaciones, tragedias y amistad entre varios adolescentes.

El segundo tomo será «Berserk», un manga lleno de acción conocido en nuestro país también como «Gatsu, el guerrero negro». Esta oscura e interesante creación de Kintaro Miura constará de 260 páginas a todo color.

Además, como oferta especial de lanzamiento, Mangaline Ediciones ofrecerá ambos tomos en un pack a casi la mitad de su precio real. Una ganga, vamos.

BUSCA EN WWW.MANGALINECOMICS.COM

EDICION ESPECIAL: Un Final Fantasy para amantes del sonido envolvente



19.800¥ 20.000 ptas.

Los chicos de Square han preparado una Edición Especial «Final Fantasy X», especialmente dedicada a los que disfrutan de lo lindo viendo las espectaculares secuencias de vídeo del juego..

Este espléndido pack incluirá una copia del juego junto a un espectacular sistema de sonido Dolby Digital 5.1 con cinco altavoces y un subwoofer. Desde luego, con ediciones como ésta, a uno no le importaría en absoluto ir a Japón para traérselo hasta aquí, sobre todo sabiendo que tiene un precio muy aceptable y que es casi imposible que salga de allí oficialmente. ¡Siempre nos pasa igual!

NO DISPONIBLE EN ESPAÑA

DVD: «Serial Experiments Lain» en DVD



Los seguidores de esta serie de anime ya podéis encontrar en vuestra tienda habitual este DVD de más de una hora y media de duración distribuido por Buena Vista, que incorpora audio estéreo en español y japonés, además de subtítulos en español, algo que siempre es de agredecer si os gusta ver las películas en versión original.

Como características especiales incluye algunos vídeos músicales y varios trailers, y la calidad de reproducción es bastante buena, así que podemos decir que se trata de una edición nada desdeñable, y un motivo de alegría para los otakus en general, sobre todo teniendo en cuenta lo que "nos cuelan" de vez en cuando las distribuidoras...

ENCUENTRALO EN WWW.DVDGO.COM


CONCURSO
SONIC ADVENTURE 2
Celebra con nosotros el 10º aniversario de Sonic y consigue fabulosos premios con sólo enviar una carta.
SORTEAMOS
10 JUEGOS
10 RELOJES EXCLUSIVOS
Dreamcast
swatch
Características:
• Sumergible (30 m)
• Resistente a los choques.
• Hora local (12 ó 24 horas)
• Alarma
• Temporizador
• Recordatorio fechas señaladas
• Función de cuenta atrás
• Luz trasera
• Animación
SEGA
BASES
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "SONIC 2 ADVENTURE".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán DIEZ, que ganarán un Lote compuesto por: Juego y Reloj exclusivo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Julio hasta el 27 de Agosto de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Agosto de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de 2001 de la revista Hobby Consolas.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para territorio español.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE / APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA
C.P.
TELÉFONO





GUN SURVIVOR 2

Resident Evil llega a las recreativas

No hay mejor tratamiento para los zombis que los balazos que se les aplican en «Resident Evil». Por eso Capcom rescata un viejo conocido de PS y lo convierte en una recreativa de disparos.

El número "2" que luce en su nombre esta nueva recreativa de Capcom puede despistar a alguno, así que antes de nada os vamos a aclarar de donde proviene. Hace un año aproximadamente salió un capítulo un tanto especial de la saga «Resident Evil» para PlayStation que nos colocaba en una perspectiva en primera persona y nos permitía usar una pistola para librarnos de los zombis. Pero no se trataba sólo de un juego de disparos al uso, ya que mediante los botones laterales de la pistola podíamos desplazarnos por los escenarios en cualquier dirección y con total libertad para elegir el itinerario. Es decir, que el recorrido no estaba predefinido como en un «Time Crisis», sino que tenía un desarrollo típico de aventura, porque había que investigar los escenarios buscando llaves y objetos como en los otros «RE».

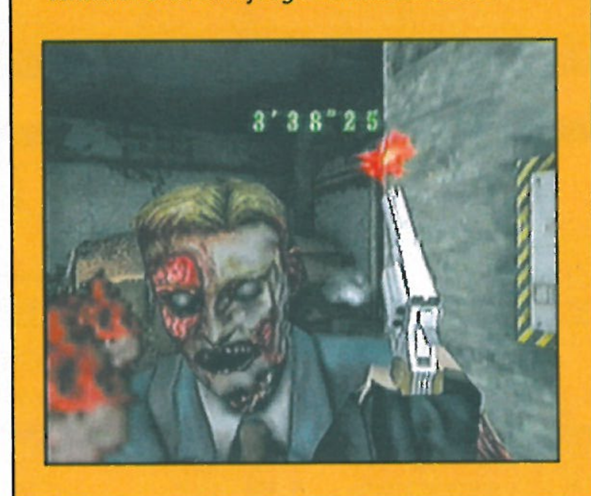
Con éstas, y pese a que el juego no fue un bombazo precisamente, a Capcom se le ha ocurrido que podía funcionar mejor en recreativa, con un mejor apartado gráfico, un mueble dotado de pistola con tres botones y un pedal con los que movernos por los escenarios.

Pero para rizar el rizo, encima ha cogido la ambientación y los personajes de «Code: Veronica» (el último capítulo de la serie, que salió en Dreamcast y ahora también PS2) para meternos en la piel de Claire Redfield y de Steve Burnside (el "chulito" que la acompañaba). Para jugar, previa inserción de la consabida moneda, podemos elegir entre cualquiera de los dos, aunque lo mejor es que nos busquemos a algún amigo que encarne al otro personaje, ya que como en «Time Crisis 2», es posible jugar a dobles de manera cooperativa. En pocos meses la tendremos en España.

El juego nos permite elegir entre estos dos personajes: Claire Redfield y Steve Burnside, la primera con sus UZI y Steve con sus queridas Lugers.

COMO EN «CODE: VERONICA»

Aunque el nombre y la la mecánica de juego están tomados de «Gun Survivor» de PSOne, tanto la ambientación como los personajes provienen de «Code: Verónica» para Dreamcast, que recordaréis nos ofrecía al terminarlo un minijuego del mismo estilo.



Si los capítulos de la saga «RE» en consola ya tenían elevados niveles de acción en «Gun Survivor 2» será difícil que no nos salga una ampolla de tanto apretar el gatillo.

NAOMI 2 TE SIENTA MUY BIEN

Si bien el primer «Gun Survivor» nos llamó la atención por su original sistema de juego, por contra nos dejo un tanto fríos en el apartado gráfico. El salto a recreativa en esta segunda parte ha supuesto que Capcom pueda utilizar la placa Naomi 2 para crear un entorno gráfico mucho más detallado y colorista que en PSOne. Aquí tenéis una prueba de ello:



«Gun Survivor» de PSOne



«Gun Survivor 2» para arcade

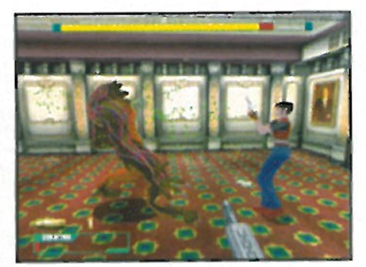
Esta primera recreativa de la saga «Resident Evil» mezcla la mecánica de disparos con pistola que vimos en «Gun Survivor» con escenarios y personajes de «Code: Veronica»



El objetivo de cada nivel es aniquilar a un enemigo final. En este caso es esta pequeña araña que pasaba por nuestra parcelita. Puajjj, ¡qué asco!



Aunque la acción y los escenarios son perfectamente reconocibles de «Resident Evil Code: Verónica», no faltarán guiños a otros capítulos de la saga. ¿Seguirá Némesis acosándonos sin parar?





Este el el pistolón con que damos buena cuenta de las hordas de zombis. ¡Unos cuantos yens y comenzará la fiesta!

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS CERCANA





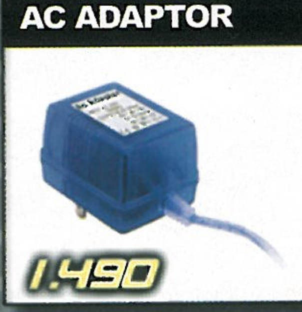
LINK CABLE
GAMEBOY ADVANCE



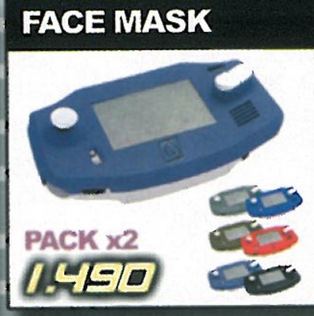
SHARKLIGHT



AC ADAPTOR



FACE MASK



PLAYLINE x4
CABLE LINK GBA



ARMY MEN ADVANCE



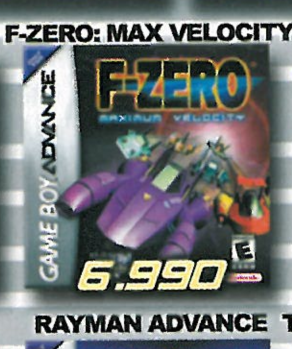
BOMBERMAN ADVANCE



CASTLEVANIA



F-ZERO: MAX VELOCITY



GT ADVANCE



KRAZY RACERS



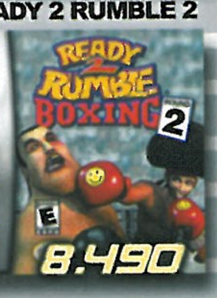
KURU KURU KURUIN



SUPERMARIO ADVANCE



READY 2 RUMBLE 2



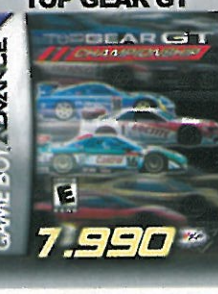
RAYMAN ADVANCE



TONY HAWK SKATER 2



TOP GEAR GT



TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS









LA ÚLTIMA LOCURA



HANDS OF TIME



INDIANA JONES Y LA MAQUINA INFERNAL



LAS SUPER NENAS LUCHA CON ESE



LAS SUPER NENAS MOJO JOJO



LAS SUPER NENAS PANICO EN TOWNSVILLE
6.490



MUMMY RETURNS



POKÉMON AMARILLO



POKÉMON PINBALL



POKÉMON PUZZLE



POKÉMON TRAD. CARD



POKÉMON ORO



POKÉMON PLATA



FREESTYLE SCOOTER
6.490

ROCKET TEAM



SCOOBY DOO



DEXTER LABORATORY



SPIDERMAN 2



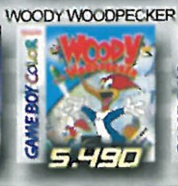
THUNDERBIRDS



TOP GUN



WOODY WOODPECKER



X-MEN 2



INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 O EN EL FAX 967 193 391



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es

SERVICIO DE VENTA POR CORREO
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



PS one +DUAL SHOCK

19.900

PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb

21.990

PS one +2 DUAL SHOCK +MEMORY CARD SONY 1Mb

23.990

SCREENBEAT SOUNDSTATION

9.990

VOLANTE McLAREN

11.990

VOLANTE SPEEDSTER2

12.490

BOLSA PS ONE

3.490

PISTOLA SCORPION 2 LIGHT GUN
PUNTERO LASER, G-CON ADAPTOR & COMPATIBLE PS2

5.990

PISTOLA FALCON
PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL

8.490

P7K LIGHT GUN

4.990

P99K LIGHT BLASTER

COMPATIBLE PS2
8.990 LATA NEGRO

UPXUS CONTROLLER

1.590

DUAL SHOCK

4.500

BATTLE SHOCK

3.490

M.CARD PELIKAN con funda

1.390

M.CARD PELIKAN 4Mb
3.490

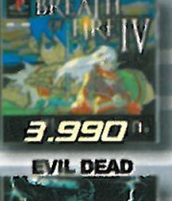
M.CARD SONY

2.100

A SANGRE FRIA — 3.990
ALONE IN THE DARK +LINTERNA — 6.990

APE SCAPE — 3.490

BLACK & WHITE — 7.490

BREATH OF FIRE IV — 3.990

C-12 — 6.490

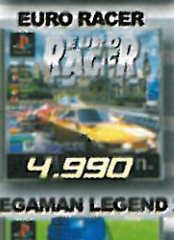
DAVE MIRRA REMIX — 4.490

DIGIMON WORLD — 7.990


DRACULA II — 6.490

EGIPTO II — 4.490

LA ÚLTIMA LOCURA DEL EMPERADOR — 4.490

EURO RACER — 4.990

EVIL DEAD — 7.490

FORMULA ONE 2001 — 7.490

FINAL FANTASY IX — 9.490

FINAL FANTASY VIII — 3.490


FREESTYLE SCOOTER — 7.490

INSPECTOR GADGET — 4.490

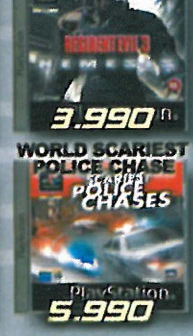
MAT HOFFMAN BMX — 7.490

MEGAMAN LEGEND 2 — 3.990

MEGAMAN X5 — 3.990

MONSTER RACER — 4.490

NICKTOONS RACING — 4.490

RESIDENT EVIL 3 — 3.990


ROLAND GARROS — 6.490

SIMPSONS WRESTLING — 3.990

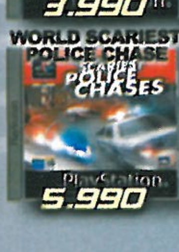
SPIDERMAN — 4.490

SYPHON FILTER 2 — 3.990

TECHNOMAGE — 6.990

TONY HAWK 2 — 4.490

UEFA CHALLENGE — 4.490

WORLD SCARIEST POLICE CHASE — 5.990


Dreamcast

DREAMCAST +MANDO +DISCO DEMO +DREAM KEY — 19.900

DREAMCAST CONTROLLER — 4.990

VISUAL MEMORY — 4.990

MEMORYx4 PELICAN — 5.490

VIBRATION PACK — 3.990

DREAMCAST KEYBOARD — 4.990

RATÓN DREAMCAST — 4.990

ARCADE CONTROLLER — 4.990

STARFIRE LIGHTBLASTER — 6.490
VOLANTE McLAREN — 11.990


18 WHEELER — 6.490

CARRIER — 8.490

COASTER WORKS — 5.490

CONFIDENTIAL MISSION — 6.490
CRAZY TAXI 2 — 6.490

DAYTONA USA 2001 — 6.490
EVIL DEAD — 10.490

F355 CHALLENGE — 3.990


IRON ACES — 5.490

M.S.R. — 4.490
OUTTRIGGER — 6.490

PHANTASY STAR — 8.490
SONIC ADVENTURE 2 — 6.490
SONIC SHUFFLE — 8.490

SPIDERMAN — 7.490
UEFA DREAM SOCCER — 2.990

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

¿Piensas abrir tu tienda?

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL
Presupuesto sin compromiso para apertura.

ANDORRA
ESCALDES -ENGORDANY — Avda. de les Escoles 18

ALBACETE
ALMANSA — C/ Dr. Manzanera 2 — 967 31 22 63
HELLÍN — C/ Melchor de Macanaz 22 — 967 17 60 04

ALICANTE
ALCOY 1 — C/ Hispanidad 22 — 96 652 16 31
ALCOY 2 — C/ Músico Gonzalo Blanes 41 — 96 554 93 20
ALCOY 3 — Pza. Jaime Conquistador 1 — 96 533 05 48
ALFAZ DEL PI
PLAYA DEL ALBIR — Avda. Óscar Esplá 12 — 96 686 70 81
MURO
DE ALCOY — C/ Virgen Desamparados 34 — 96 553 20 64
IBI — Avda. de la paz 33 — 96 655 10 49

BARCELONA
BARCELONA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
VILLAFRANCA DEL PENEDÉS — "

CÁDIZ
CHIPIONA — Avda. de la Constitución 33 — 956 37 35 82
SAN LÚCAR DE BARRAMEDA — PRÓXIMA

CÓRDOBA
PUENTE GENIL — C/ Rodolfo Gil 16 — 957 60 08 48

CUENCA
CUENCA — APERTURA NUEVO LOCAL — 969 22 14 53

GUIPUZCUA
ZARAUTZ — C/Araba Kalea 46 — 943 83 33 95

HUELVA
PUNTA UMBRIA — C/ Ancha 115 — 666 31 42 52

JAÉN
BAILÉN — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

LA RIOJA
CALAHORRA — C/Teatro 14 — 658 99 78 34

MADRID
MADRID — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
ALCALÁ DE HENARES — PRÓXIMA

MÁLAGA
VELEZ - MÁLAGA — C/ Alcalde Manuel Reina — 952 50 19 79

MURCIA
edif. Irene III
MURCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
TORRES DE COTILLAS — C/ Mula 52 — 606 59 39 43

NAVARRA
PAMPLONA — Avda. La Rioja 6 — 948 36 66 68

TARRAGONA
TORREFORTA — Pza. Nou Centre BI 3 esc.1 — 977 54 00 71

VALENCIA
VALENCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
CARLET — Avda. Balaguer 8 — 96 299 47 92
L'ALCUDIA
DE CRESPINS — C/ San Vicente 21 — 96 224 29 30
LLOMBAI — C/ Maestro Torres 8 — 96 255 03 88
ONTENIENTE — Avda. I Almaig 40 — 670 32 19 89
MASSAMAGRELL — Avda. Raval 40 — 96 144 01 05

VIZCAYA
BILBAO SANTUTXU — C/ V. Garamendi 1 — 944 32 91 15

PORTUGAL
PORTUGAL — PRÓXIMA INAUGURACIÓN















MTV MUSIC GEN. 2 — 10.490

NUEVO PRECIO!!! 69.900



OFERTA

A partir de **3.500** ptas. de tu pedido los **PORTES GRATUITOS**

SERVICIO 24horas EN TODA ESPAÑA

PSx	Vanishing Point	7.490
	Alien Resurreccion	7.490
	The Mummy	6.490
	ISS	6.490
Gb	La sirenita II	6.490
	Pinball	
PS 2	Street Fighter Ex 3	9.490
	Dinasty Warriors 2	9.490
	Knockout Kings 2001	10.490
Pc	Ducati World	5.490
	Colin mcrae rally 2.0	6.490
	NBA Live 2001	5.490

19.900

ALONE IN THE DARK — 6.990 — 6.490





7.490 — 9.490
7.990 — 6.490

CONSIGUE DE 2ª MANO PELÍCULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS A TIENDAS Y PARTICULARES

VHS







12.490











TELF.
* packs
* tarjetas de recarga
* altas a particulares y empresas

amena · MoviStar · Airtel





a que esperas para tu tienda 24 horas!

INFORMATE:
627 47 01 98
627 47 01 94
TELF. 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66

video_mania@latinmail.com



Alta rentabilidad las 24 h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.

Sin canon de entrada.
Exclusividad de zona por escrito.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m^2.
Inversión desde 1 millón ptas.

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es



CARLOS CASADO FREIRE. Pontevedra
Después de más de diez años luchando, al pobre de Ryu todavía le queda mucho para poder "jubilarse". ¡Buen trabajo, Carlos!

UN SUPERFAN DE KONAMI

Hola Yen, hace mucho tiempo que adoro los videojuegos, mi vida siempre ha estado ligada a Konami, y todas las plataformas que he tenido han sido siempre por sus juegos. Ahora vienen mis preguntas: ¿Sabes si la saga Knightmare tuvo más de dos partes? ¿Es cierto que salió una tercera parte para Master System 2 y otro formato?
Sí, en Japón salió para MSX una tercera parte en 1987, con el nombre Shalom Knightmare 3, y también hubo una entrega en Famicom (o sea, la NES).
De ser así, ¿qué tipo de juego era?
Era un juego de rol clásico, y el objetivo era, con la ayuda de una simpática cerdita, salvar a la Tierra de un demonio al que un oscuro grupo secreto había invocado.
¿Sabes si Konami piensa sacar del baúl de los recuerdos a Popolon y a Afrodita, como ya hizo con Solid Snake?
Uf... ojalá, pero no me consta que por ahora ningún programador de Konami piense en ello.

David Lozano (Badalona, Barcelona)



La tercera parte del mítico Knightmare de Konami llegó a salir para MSX, aunque no traspasó las fronteras japonesas.

PROBLEMAS CON LA TELEVISIÓN

Hola amigos de Hobby Consolas, escribo porque tengo dudas sobre los siguientes temas: ¿Existe algún dispositivo que permita conectar mi PlayStation 2 a un monitor de ordenador? Si existe, ¿la calidad de imagen resultante es mucho mejor?
Sí que existe, y la verdad es que sí que se nota diferencia. Lo puedes encontrar con casi toda seguridad en la web de Mundoasia (mira la dirección al final de la revista), pero te aviso que no es un periférico oficial de Sony.
Mi televisor no dispone de euroconector, por lo que conecto mi consola al que trae el vídeo. Si compro un cable RGB, y lo enchufo al euroconector del vídeo, ¿la imagen mejorará, o se quedará igual porque el vídeo no reciba la señal en RGB?
En principio también debería mejorar la calidad, pero la diferencia no será tan clara como con la solución anterior.
Tengo un televisor de 15" desde hace 4 años, si compro uno nuevo, ¿la imagen se verá mejor si el que compre dispone de más Hertzios?
Por supuesto, los juegos a 60 Hz se ven más nítidos, y cuando tengas 80 años y te acuerdes de tu vieja televisión, tu vista lo agradecerá. Es broma, pero sí que se ve mejor, sí.
Por cierto, ¿cuándo saldrá Half-Life para PlayStation 2?
En el E3 pude ver una versión bastante avanzada del juego... así que calculo que, si no pasa nada, para fin de año lo tendrás aquí.

David Brito Suárez (Tenerife)

> *"Capcom ha dejado caer un nombre, Resident Evil Gaiden, y una consola, GBC."*

MI GAME BOY Y YO

Hola Yen, ¿cómo estás? Espero que bien, me llamo Dani y tengo unas cuantas dudas que me rondan la cabeza. Tengo una GBC, aún conservo una Master System, una Super Nintendo y una Nintendo 64: ¿Vale la pena comprarse el Alone in the Dark de Game Boy Color? Es que, como dijisteis que era un poco corto... ¿en cuántas horas se puede llegar a acabar el juego completo?
Sin ninguna ayuda, así "a pelo", entre ocho y diez horitas, más o menos lo normal para un juego de Game Boy -que no sea de rol, por supuesto.
¿Qué pasó con el fantástico Resident Evil que iban a sacar para Game Boy Color?
Pues tengo buenas noticias sobre el tema, porque aunque aquella primera conversión que se anunció se había cancelado, Capcom ha dejado caer hace un par de semanas un nombre, Resident Evil Gaiden, y una consola, Game Boy Color. Mola, ¿eh?
¿Vale la pena comprar ahora una PlayStation, habiendo salido ya PlayStation 2?
Por supuesto que sí... siempre y cuando



Así era el Cybernator de Super Nintendo, un mata-mata que no creó escuela, pero sí gustó a los incondicionales del género.

cuentes con que, aunque vas a disponer de cientos de juegos para elegir desde ya mismo, la mayoría de los mejores ya han salido al mercado.

Ordéname estos juegos de GB Color de mayor a menor: Asterix y Obelix, Turok 3, Turok Rage Wars, Shadowgate Classic, Zelda DX y Super Mario Bros DX.

¿Así que de mayor a menor, no? Pues hala, el que más años tiene es Mario, seguido de Link, Asterix, el señor de Shadowgate (que no sé cómo se llama), y por último el machote de Joshua Fireseed. ¡Si es que os tengo dicho que a mí esto de ordenar no me mola nada!

¿Cuál es la dirección para mandar "Trucos a la carta"?

A ver, saca el bolígrafo: trucos.hobbyconsolas@hobbypress.es

¿Cómo están estos juegos, y a qué consola pertenecen (es que sólo he oído rumores sobre ellos)? Shock Troopers, Cybernator, MDK, SF vs X-Men y Robocop 3.

Shock Troopers fue un juego de Neo Geo de mediana calidad, Cybernator era un shoot'em up de Super Nintendo bastante entretenido, MDK es otro shoot'em up de Shiny para PS más o menos reciente y bastante difícil, SF vs X-Men es un juego de lucha 2D como otro cualquiera, y Robocop 3 fue un juego de acción para SNES (también salió en NES) que a mí personalmente me gustaba bastante.

¿Vale la pena comprarse una DC ahora que Sega se ha convertido en una Third Party?

Vaya cambios de tema que me hacéis... En fin, ya sabéis mi opinión respecto a estos temas: si me preguntas que si merece la pena jugar a títulos como Shenmue, Metropolis Street Racer, Jet Set Radio... eso es algo que siempre merecerá la pena.

Daniel Ureña Cruz (Jaén)

X-INQUIETUDES

Hola Yen, me llamo Miguel, tengo 12 años, y vivo en Madrid. Me gustaría que me respondieras a estas preguntas:

¿Xbox tendrá reproductor, creador y opción para bajar música en MP3, y también para escuchar CDs de música?

Si quieres escuchar música, me temo que tendrás que utilizar los clásicos CDs, porque de momento no hay noticias de ningún tipo de software relacionado con los archivos MP3.

¿Los juegos de Xbox serán muy caros? ¿Y la consola?

Esa es la pregunta del millón, colega. Date con un canto en los dientes sabiendo que la consola saldrá en EE.UU. por unas 60.000 ptas. Los juegos, es de esperar que tengan un precio similar a los de PlayStation 2.

¿Habrá algún Final Fantasy para Xbox? ¿Y algún Metal Gear?

Final Fantasy casi seguro que no, pero Konami sí tiene previsto (y en fase de desarrollo) Metal Gear Solid X, una versión de Sons of Liberty.

> *"Xbox saldrá en EE.UU. por unas 60.000 ptas. Los juegos, por un precio similar a los de PS2."*

Hay algún sitio donde se pueda reservar una Xbox por Internet, o por alguna otra vía?

En la dirección www.gamestop.com puedes hacer una reserva, pero ten en cuenta que es una página americana... Yo, personalmente, me esperaría a su salida, porque no creo que haya problemas con las existencias como ocurrió con PlayStation 2.

¿Xbox tendrá algún programa para crear juegos o dibujos?

De momento no.

¿Xbox se podrá ampliar (me refiero al disco duro, la memoria, etc.)?

Si quieres aumentar la memoria, la única solución es comprar más tarjetas de memoria... En serio, ni lo uno ni lo otro será ampliable.

¿Cómo se podrán mandar e-mails con Xbox si no tiene teclado ni ratón?

Hombre, me imagino que

Opinión

LA VUELTA DEL HIJO PRÓDIGO

Desde que era muy pequeño, y ya tengo 20 primaveras, era un asiduo lector de Hobby Consolas. Mis amigos y yo comprábamos la revista cada mes, y como si de un ritual se tratase, la leíamos con verdadera devoción; ¡alguien por fin hablaba nuestro mismo idioma! Por fin alguien se refería a los videojuegos como algo natural, y no como un capricho de crío que quemaba las neuronas y era culpable de todo lo malo.

Así pasaron los años, hasta que me compré una guitarra eléctrica, mi otra gran pasión. La pela es la pela, y tuve que vender mi PlayStation y mi Nintendo 64 con todos sus juegos; el número de diciembre de 1999 fue el último, y desde entonces viví desconectado de este apasionante mundillo.

Pero el 9 de junio de 2001, cuando iba por la calle distinguí en el kiosko vuestra portada de GT3, y me picó la curiosidad porque aún recordaba el primer GT. Entré y compré la revista. Cuando la leí sentí la sensación de encontrar a un viejo amigo, todo era tan familiar, y a la vez tan distinto... La revista me trajo tantos y tan buenos recuerdos que sentí volver atrás en el tiempo.

No hace falta decir que ya estoy impaciente por leer el próximo número para ver si me entero de lo que pasa, y voy a comprarme la PS2. ¡A ver si no se me olvidó esto de jugar!

Andrés García Iglesias (Oviedo)

antes o después los sacarán, aunque también podrían usar el engorroso sistema del teclado en pantalla.

Miguel Vaello Martínez (Madrid)

UN "VIEJO" CONOCIDO

¡Qué pasa, Yen! Hace unos cuatro años me publicásteis una carta en la que te preguntaba sobre algunos juegos de Nintendo 64. Me llamo Dani, soy de Marbella, y tras estos cuatro años ha llegado la hora de que, si te es posible, me publiques otra carta. Ahí van las dudas:

El ritmo de lanzamientos de N64 ha bajado considerablemente respecto a los dos años anteriores, cosa que no entiendo, pues en Japón y EE.UU. hay muchos juegos que no han salido aquí (Spiderman, Dr. Mario 64, Animal Forest, Conker, Ogre Battle 3, Aydin Chronicles, Scooby Doo, Sin & Punishment, Echo Delta, etc.) ¿Qué pasa con ellos, saldrán algún día aquí?

Enhorabuena, majo, creo que has dado con una "lista negra" de Nintendo 64, porque ninguno de los que mencionas parece que finalmente vaya salir.

¿Qué ha pasado con Eternal Darkness? ¿Saldrá para N64 o es que lo han dejado para GC?

Efectivamente, en el E3 tuve la oportunidad de ver un vídeo de la versión para Game Cube, que es la consola para la que va a salir ese juego, aunque por ahora no se conocen fechas.

Al ver las imágenes de Starfox: Dino Planet me he quedado flipado, ya que considero que Lylat Wars es uno de los mejores juegos de N64. ¿Qué tipo de juego será? ¿Combinará fases de aventura con otras de naves, o no tiene nada que ver con Lylat Wars?

Reportaje E3, número pasado: "...una aventura estilo Zelda, con un sistema de combate muy parecido...".

> "Paper Mario va a ser uno de los grandes juegos de esta temporada en Nintendo 64."

¿Podré disfrutar todavía de mi Nintendo 64 hasta la llegada de Game Cube? ¿Qué juegos me esperan aún aparte de Mario RPG?

Colega, lo preguntas como si se fuera a volatilizar la consola... Pues claro que va a haber más juegos: ya mismo tienes el Kirby 64, que no está mal, y quedan Pokémon Stadium 2, Mario Party 3, Paper Mario...

Háblame de Mario RPG. ¿Será tan bueno como lo fue en su día el Mario 64, que cambió para siempre mi forma de ver los juegos?

No creo que llegue a revolucionar el género de la misma forma que lo hizo Mario 64, pero por lo que he visto hasta ahora, va a ser uno de los grandes juegos de la temporada. Por cierto, el nombre del juego será Paper Mario.

¿Qué hay de Luigi's Mansion? ¿Seguirá la línea de Mario 64 o innovará cambiando de nuevo el concepto de las plataformas?

Es que este juego no será un plataformas normal, sino una especie de aventura, con algo de miedo pero muy, muy divertido.

He leído en la revista que Mario va a cambiar su aspecto. ¿Es que no va a estar en Luigi's Mansion?

A ver si nos aclaramos: los rumores que llegan desde Nintendo, es que Miyamoto ha decidido por fin darle un nuevo aire al diseño de Mario, tal y como Sega hizo hace algo más de un año con su mascota Sonic. Digamos que, con los años, Mario ya se ha hecho mayor, ¡y Nintendo quiere que se note!

Dani (Marbella)



Como ya os comentamos el mes pasado, Star Fox y Dinosaur Planet se han unido en una sola aventura que saldrá para GC.

Opinión

UNO QUE NO SE EXPLICA LO DE LARA CROFT

No comprendo cómo ciertos juegos alcanzan tanta fama. Y no me refiero a afama entre los aficionados a los videojuegos, sino a fama en general. Hay dos grandes casos: Pokémon y Tomb Raider.

En el caso de Pokémon, en mi opinión hay juegos mucho más representativos del sector, como Final Fantasy, Metal Gear, Shenmue... sin embargo resulta que esos juegos sólo los conocen los buenos aficionados.

Por otro lado, la fama alcanzada por Tomb Raider, está más justificada (reconozco que los juegos son buenos), pero aún así, yo me pregunto: ¿qué tiene Lara Croft que no tenga Rinoa, la encantadora protagonista de Final Fantasy VIII? Le gana en todo a Lara, en belleza, personalidad, carisma. Sólo hay una cosa en la que Lara es superior: en la talla del sujetador. ¿Acaso es esso lo único que importa?

Al fin y al cabo, puede que sea mejor así: si tuviésemos hasta en la sopa a nuestro personaje o juego favorito, acabaríamos hartos de él y sería una lástima...

Pablo Serrano Lorenzo (Madrid)

UNA USUARIA MUY ORGULLOSA

¡Hola, "Kan"! Soy UNA fan de todas las consolas del mundo, y te quería preguntar si ves Gran Hermano. Que es broma, a ver:

¿Cuánto costará PlayStation 2 el año que viene?

A ver espejito... espejito mágico...

¿Qué juegos de rol, pero sobre todo de Final Fantasy, saldrán este año y el que viene en PlayStation 2?

¿Sobre todo de Final Fantasy? Pues eso, Final Fantasy X. Y también saldrán Dark Alliance, Grandia 2 y Ephemeral Fantasia, que no tienen mala pinta, la verdad.

¿Abandonará Sony a

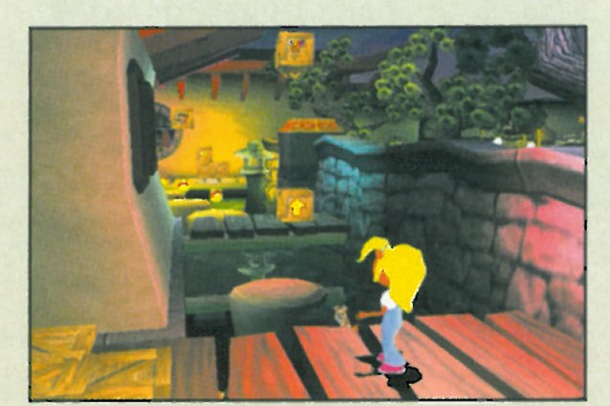
PlayStation 2? Si es así, ¿cuánto tiempo durará?
Pero bueno, ¿qué prisa tienes por acabar con ella? ¡A PlayStation 2 le queda toda su vida por delante!
El año que viene quiero comprar a mi hermano de 12 años un juego. ¿Qué juego de rol y aventura para PlayStation 2 me recomiendas teniendo en cuenta su edad?
Es que aventuras de corte infantil hay pocas... En fin, aunque es más plataformero, Jak and Daxter promete bastante, y para el año que viene ya habrá salido al mercado.
¿Por qué hay tan pocas fans femeninas de las consolas? ¿Es que las tías tienen miedo a las consolas?
Pues chica, si tú misma no lo sabes, imagínate nosotros... ¡Si es que no hay quien entienda a las mujeres!
PD: Sé de sobra que tu nombre es Yen, ¿por qué no te bautizaron Kan?
Porque si yo fuera Kan, Shere-Kan, a ti habría que haberte llamado Mowgli, y tampoco es plan, ¿no? O a lo mejor te hubiera gustado...

Anónimo

SECUELAS Y MÁS SECUELAS

Hola Yen, es la primera vez que escribo a una revista, y me gustaría que me respondieras a mis preguntas, ya que lo primero que hago cuando compro vuestra revista es ir a esta sección. Tengo una Dreamcast, una PlayStation y en un futuro una PS2. Allá van mis preguntas:
¿Sabes si bajará mucho de precio PS2 antes de Navidad?
Antes de Navidad no creo, pero yo tengo la esperanza de que durante ella Sony nos dé una alegría.
¿Para qué consola/s saldrá Soul Calibur 2?
Apuesta seguro por una versión para PlayStation 2, y no descartes la de Dreamcast, aunque aún no hay nada confirmado.
Ya sé que estás harto de escuchar esta pregunta, pero ¿saldrá Virtua Figther 4 para DC?
Eh... no.
¿Saldrá Crash Bandicoot Wrath of Cortex para Dreamcast, al estar programado por los chicos de Travellers Tales?
Eh... tampoco lo veo yo muy claro.
Y por último, ¿cuándo saldrá Space Channel 5-2 y The House of The Dead 3 para Dreamcast? ¿Qué novedades tendrán respectos a los anteriores?
Eh... ¿te imaginas lo que voy a decir?

Paul Bechara O'Hare (Barcelona)


Crash Bandicoot Wrath of Cortex, éste será el nombre de la primera aparición del marsupial de Sony en PlayStation 2.

LOS VÍDEOS DE HOBBY CONSOLAS

Hola, si he de ser sincero, soy un lector que os sigue desde el número con el que venía el último vídeo, y desde entonces el día 30 de cada mes pone en mi agenda "comprar Hobby Consolas" en grande. Pero iré al grano... Ya sabes que os sigo gracias al vídeo, y tengo curiosidad por si los sacaréis en un futuro en formato DVD, o seguiréis con VHS.

> "A Traveller's Tales les gustaría hacer un Crash con entornos en 3D"

De momento no sería lógico pasarnos al DVD porque aún es un formato bastante caro y minoritario, pero está claro que, antes o después, habrá que adaptarse a las nuevas tecnologías.
Soy un seguidor de la serie Worms, y tengo las dos ediciones de PlayStation, pero ya me aburren un poco. ¿Saldrá algún Worms para PS2? ¿El Worms World Party tendrá conversión para PlayStation 2?
En PlayStation no creo, pero no me sorprendería que aparecería la conversión a la 128 bits de Sony.
También me gustan los juegos de velocidad, y especialmente los de motos, y he pensado en comprarme el Moto GP, pero veo que está en la lista de recomendados detrás de Ridge Racer V. ¿Tú qué harías?
En primer lugar, te aclaro que dichas listas están ordenadas alfabéticamente, y luego, pues si te gustan las motos, Moto GP es un título bastante recomendable.
Tengo el Crash Bandicoot 1 y 3, el Crash Team Racing y Crash Bash. ¿El Crash para PlayStation 2 sería una buena elecicón para "redondear" esta colección?
Claro que sí. Por cierto, ¿he dicho ya que hace un par de semanas los programadores del juego nos dejaron caer, así con disimulo, que les gustaría "hacer por fin un Crash con entornos totalmente en 3D"?
¿Saldrá algún party game para PS2, o alguna continuación de Crash Bash al estilo Mario Party?
Este género está muy de moda ahora, así que es muy probable que aparezca, aunque por ahora no hay nada anunciado oficialmente.

Corbucier (Barcelona)

¡Qué me dices!

- *"¿Es verdad que si pones la PS2 vertical y miras un DVD se raya?"*
- *"¿Konami sacará ISS Pro Evolution para PS2?"*
- *"...por cierto, ¿el tío Billy contrató ya a Squaresoft?"*
- *"Un amigo mío tiene una Super Nintendo y todavía continúa comprándose algunos juegos. Yo también la tengo... ¿crees que conviene comprarse todavía juegos para ella?"*
- *"¿Sabes algo de alguna nueva consola de Sega en un futuro?"*

TODO SOBRE MI DREAMCAST

¿Qué tal? Vuestra revista es la mejor, soy un chaval de 16 años con una Dreamcast recién comprada, y unas cuantas dudas:
¿Qué tipo de juegos como HeadHunter sacarán para mi consola?
Quédate con estos nombres: Shenmue 2 y Evil Twins.
¿Derrocó el Tekken de PlayStation 2 a Soul Calibur?
Pues yo creo que no, porque a nivel técnico quedaron bastante


Ya queda cada vez menos meses para que podamos tener en nuestras manos el esperadísimo Shenmue 2 en Dreamcast. Aún no se sabe si vendrá traducido, pero hasta entonces, nos toca conformarnos con ver pantallas como esta. ¡Qué remedio!

parejos, y en el plano jugable creo que no son comparables, son dos juegazos pero de estilos diferentes.

¿Saldrá algún juego de plataformas de calidad, que merezca la pena teniendo ya el Sonic Adventure?

Pero bueno, ¿aún no te has comprado Sonic Adventure 2? ¿Y a qué esperas para ir a la tienda a por él?

¿Llegará el Resident Evil 4 a Dreamcast? ¿Y el Soul Calibur 2?

No hay que perder la esperanza, pero lo veo un poco difícil.

¿Será Shenmue 2 el mejor juego de Dreamcast?

Probablemente, pero tendrá que batirse duramente con Tennis 2K2 (la segunda parte de Virtua Tennis) y Phantasy Star Online v.2.

Alejandro Fontalba Ruiz. Málaga

REEDICIONES DE FF

Hola Yen, me llamo Luismi, tengo 17 años, una NES, una GBC, una MD, una PS, y a finales de verano una PS2. Estas son mis preguntas:

¿Cuándo saldrá "Los Sims" para PS2?

Me alegra que me hagas esa pregunta... en serio, por ahora no se sabe nada de nada.

He oído que Final Fantasy IV y Chrono Trigger saldrán en un mismo pack para PSOne, bajo el nombre de FF Chronicles, mejorados para la 32 bits. Además, he oído que todos los FF aparecidos en PSOne saldrán en PlayStation 2 con mejoras gráficas. ¿Es todo esto cierto?

Lo primero es totalmente cierto, aunque de momento no cuentes con que llegue a España. Respecto a lo segundo, no he oído nada de nada. ¿Quién te lo ha soplado?

Luis Miguel Madera Misado (Toledo)

EL NUEVO PAPEL DE SEGA EN EL MERCADO

¡Qué pasa, Yen, cómo andas! Somos un grupo de amigos preocupados por nuestras queridísimas Dreamcast, y queríamos, primero, felicitar a toda la gente de HC porque os habéis superado en los últimos números, y luego, haceros algunas preguntas.

El bajón de precios de Dreamcast y sus juegos ha elevado bastante las ventas. Con este parque de consolas, ¿no es absurdo que la dejen de lado ya?

Hay cosas que ya no tienen vuelta atrás, tened en cuenta que una decisión empresarial, que afecta a un mercado tan grande, no puede ni tomarse ni cambiarse de un día para otro.

¿Cómo es posible que Virtua Fighter 4 salga para PlayStation 2 y no para Dreamcast, cuando está programado por la propia Sega?

Porque forma parte del cambio de filosofía de la empresa, piensa que para ellos ahora Dreamcast significa los mismo que PlayStation 2: una opción más a la hora de programar.

> "Para Sega, DC ya es lo mismo que PS2: una opción más para programar."

¿Cuándo saldrá finalmente Alone in the Dark?

Salvo que haya ocurrido un cataclismo y no me haya enterado, hace un par de semanas que ya lo tienes en la calle.

¿Qué ha sido de títulos como Lost World, Ill Bleed, Project Eden, Age of Empires 2, Agartha, Head Hunter...?

Project Eden, Age of Empires 2 siguen en desarrollo, Head Hunter saldrá en octubre, y los otros se han perdido por el camino.

Pululan por ahí dos "joyazas" como Berserk y Hundred Swords. ¿Saldrán en España?

Es posible, pero la verdad es que yo no lo veo muy probable.

Dado que Sega está ahora recuperándose económicamente, ¿será posible que esta vez Shenmue 2 llegue traducido al español?

Sega sigue sin pronunciarse de forma oficial al respecto, pero no creo que el tema económico tenga mucho que ver con si traducen o no la segunda parte de la historia de Ryo.

Vimos lo del tema de la traducción de Shenmue que publicásteis en un sensor. ¿Qué se ha vuelto a saber?

Pues lo que todos habéis comprobado... nos consta que Sega España conocía la opinión de los usuarios, pero al final no pudo hacer nada.

¿Cuándo saldrá el Bleem! de Dreamcast? Esperamos un amplio reportaje.

¡Buenas noticias! Precisamente en estos momentos estamos muy pendientes de ese tema para realizar un reportaje en breve, incluyendo las posturas oficiales de Sega y Sony sobre el tema.

Por último, una muy personal. La mayoría de nosotros supera la veintena. Nos hemos fijado en Game Boy Advance, y en concreto en Castlevania y Napoleon. ¿Crees que haríamos bien adquiriendo la consola?

No haríais bien, haríais MUY bien. Aunque no vayáis a poder disfrutar, todavía de Napoleon, Castlevania y otros juegos aún más fuertes que van a venir merecen muchísimo la pena.

RGE y DCS (Málaga)

LOS PARECIDOS DE GAME BOY ADVANCE

¿Qué tal, Yen? Os compro desde vuestro número 1, y ojalá que duréis un siglo. Tengo 24 años y algunas dudas:

¿Game Boy Advance se parece más a PlayStation o a Super Nintendo? ¿Jugaremos en ella a juegos como Tekken?

Hombre, vista a contraluz, a mí me recuerda más a la Game Gear. ¡Ah, los juegos!


Sin ninguna duda, Alone in the Dark IV de Infogrames, es una de las aventuras de acción más escalofriantes y espectaculares que se pueden encontrar en el catálogo de Dreamcast.



La versión para Game Boy Advance de Final Fight es uno de los juegos de la portátil que más nos ha impactado hasta el momento. ¡Es una conversión casi exacta de la recreativa!

Creo que veremos muchos juegos al estilo de Super Nintendo pero que con el tiempo nos sorprenderemos con juegos poligonales la mar de chulos.

En el Final Fight de Game Boy Advance, ¿saldrá también Guy el ninja, y la quinta fase de la recreativa (la del ascensor)? Es que en SNES no salieron.

Esto también te sirve de respuesta a la pregunta anterior: la versión de Game Boy Advance es como la de la recreativa, o sea que sí sale Guy, y también tendrás el famoso ascensor.

¿En Game Boy Advance se pueden jugar con los cartuchos de Game Boy en blanco y negro?

Pues hijo, siempre que no los hayas llenado de salsa de tomate cuando jugabas mientras comías... si.

¿La Memory Card clásica de 1 Mb de PSOne sirve en PlayStation 2?

Sí, pero sólo para los juegos de PSOne.

¿Es competente el DVD de PS2 en comparación con otras marcas?

Según variadas fuentes, equivale a un típico reproductor convencional de gama media. Vamos, que sí que es bastante "competente", como tú dices.

Sergio Expósito (Barcelona)

CUALQUIER PARECIDO ES PURA COINCIDENCIA

¿Qué tal, Yen? Saltándome todo tipo de peloteo (¡qué revista tan fantástica!, ¡sois los mejores!), voy al grano (para resistir el interrogatorio pulsa repetidamente el botón del círculo): A parte de los ya conocidos Time Crisis (las dos partes), los Point Blank y Resident Evil: Survivor, ¿qué otros juegos me podrías recomendar para quitarle todas las telarañas a mi pistola G-Con 45?

Que merezcan la pena, y que todavía quede alguna posibilidad de encontrar en alguna tienda, tienes Ghoul Panic y Rescue Shot, ambos de Namco.

¿Cuáles serán los próximos bombazos para PlayStation? ¿Cuánto le das de vida?

Yo creo que, al menos hasta final de año, y probablemente durante buena parte del siguiente, aún van a seguir saliendo juegos de calidad normalmente. Entre ellos, Syphon Filter 3, Spiderman 2, y Black & White son los más apetitosos.

¿Por qué la mayoría de los juegos tienen un gran parecido con películas norteamericanas? Por ejemplo, MGS parece un clon de La Jungla de Cristal.

Uy sí, y hay ejemplos más claros. Tenemos la saga Alien, Men in Black, Armageddon, etc. ¡Esos sí que son plagios! En serio, es normal que los "cerebros" de las compañías se inspiren, o al menos estén influidos, por películas o libros que ellos mismos hayan visto o leído. De todos modos, con juegos como MGS, ¿a quién le importan los parecidos con las películas yankis?

¿Cuál es tu verdadero nombre? Lo digo porque no aparece junto a los demás al final de la revista.

¿Seguro? Vuelve a mirar, a ver si es que no te has fijado bien...

Para hacer todos los reportajes que publicáis, ¿os compráis todos los juegos o son pirateados?

Ni lo uno ni lo otro; a través de una meditación mística, adivinamos la información que escribimos, y luego las pantallas que salen publicadas... esto, caen del cielo.

He oído decir que para formar parte de vuestro equipo hay que hacele mucho la pelota al director, ¿es lo único que se necesita?

¿Te parece poco? Te advierto que eso de cantar los cánticos y alabanzas en su honor cada mañana resulta bastante pesadito...

David Bou Pérez (Alicante)

La pregunta del mes

El baúl de los olvidados

Hello Yen, pertenezco al club de "Cualquier tiempo pasado fue mejor", y quisiera que me respondieras a esta pregunta antes de que sea demasiado tarde: Hace un par de años apareció para Saturn un juego llamado Final Fight Revenge en Japón, ¿podrías comentarme de qué iba?



Final Fight Revenge

Pues claro que sí, colega. Final Fight Revenge fue un intento -más bien fallido- por parte de Capcom de llevar a los pesonajes de la saga Final Fight al género de la lucha uno contra uno. Como curiosidad, te cuento que se trató de uno de los primeros juegos de Capcom en los que se utilizaron personajes poligonales en tres dimensiones, al estilo Street Fighter 2 EX. El caso es que el juego sí que tenía buena pinta, pero se ve que a los usuarios japoneses no les gustó mucho, y ni siquiera se atrevieron a llevarlo al mercado americano (mucho menos al nuestro, claro). Hay experimentos que no cuajan...

(ASP)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



Y el mes que viene...

POR FIN LLEGA EL MEJOR JUEGO DE ROL A PS2

¡YA TENEMOS FINAL FANTASY X!



«Final Fantasy X» ya está disponible en Japón, y hemos corrido hasta allí para hacernos con una de las primeras copias y contaros todas las novedades de esta maravilla. ¿Queréis conocer el juego de Squaresoft que va a marcar época en PS2? Preparáos para seguir a Tidus, Yuna y Seymour a través de una increíble aventura que no deja de sorprender a cada instante. En el número de Hobby Consolas de Septiembre váis a poder disfrutar de un alucinante reportaje en el que "destripamos" a fondo el primer DVD de la saga para 128 bits. ¡Preparáos para recorrer el maravilloso mundo de «Final Fantasy X» antes que nadie!

Reportaje especial

SYPHON FILTER 3, EL REY DE LA ACCION REGRESA A PSONE

Gabe Logan volverá a enfrentarse a los terroristas en la mayor de sus aventuras. El mes que viene encontrarás en Hobby Consolas todas las claves de la última aparición del agente secreto, los gadgets y sus nuevas misiones, en un reportaje especial a la altura del título más importante de PSOne para finales de año. Acción en estado puro aderezada, como siempre por el desarrollo más innovador y una trama a la altura de las mejores películas de espionaje. ¿Cómo lo hemos conseguido? Nuestros espías en Sony vienen dispuestos a contároslo todo en el próximo número...

Y un regalo alucinante...

¡¡AKI EN BIKINI!!

La protagonista de "Final Fantasy. La Fuerza Interior" posa para nostros así de sugerente en el póster gigante que podréis encontrar en nuestra próxima revista. ¡Busca un hueco en la pared!

Y además...

- REVIEW DE CODE: VERONICA X PARA PLAYSTATION 2
- EL REGRESO DE SPIDERMAN, X MEN Y TINTÍN EN PSONE.
- LOS NUEVOS CARTUCHOS DE ZELDA PARA GAME BOY COLOR





Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Solé Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana Maria Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, José M. Cobas, Sergio Martín, Miguel Calabria, David Calabria, Ricardo Ruiloba.

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora Comercial: Andrea Anzini
Directora de Marketing: María Moro
Director Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: Maria Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª. 48990 Algorta, (Vizcaya). Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla) Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 10/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
Mexico. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martín. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64.
Un regalo de más de 3.000 pesetas.
Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

¡10 x 12!

¡Paga 10 números y recibe 12!



Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD's



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.
Un regalo de más de 3.500 pesetas.
Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's.
Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)



902 15 17 98
(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres métela dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

EL MEJOR JUEGO
PARA TU
GAME BOY ADVANCE™

Y NO LO DECIMOS NOSOTROS:

HOBBY CONSOLAS
"Uno de los títulos más impresionantes a nivel gráfico"

SUPERJUEGOS
"Ha nacido el primer clásico de GameBoy Advance ... y Rayman es el protagonista"

NINTENDO ACCION
"Nuestro consejo: Compra obligada. Más brillante que un rubí"

WWW.IGN.COM
"Rayman Advance te va a dejar sin aliento"

WWW.MERISTATION.COM
"Rayman Advance es una joya del tamaño de un mamut"

Rayman Advance te hará exprimir al máximo las posibilidades de tu nueva consola:

- Más de 60 niveles de juego,
- 12 Bonus extras,
- 14 personajes activos secundarios,
- 6 mundos diferentes,

Y además:
¡Totalmente traducido al Castellano!

A PARTIR DE SEPTIEMBRE CON El Caserío Lunchables ¡PODRÁS GANAR FANTÁSTICOS REGALOS!






www.ubisoft.es Ubi Soft GAME BOY ADVANCE